电脑应用和娱乐的第一选择 总第87期

2000

22

大众软件

Popsoft

WWW.POPSOFT.COM.CN

■ 专题综述

程序英雄

国内网吧现状扫描

■ 实用软件

Flash搞笑游戏站

另类音乐游戏狂潮PC模拟版

■ 硬件评析

PC系统测试软件大全

7200转硬盘之选购策略

■ 网络时代

局域网络及网络硬件析

拳与力的世界—KOF主题站

■ 前线地带

北欧神话

冰球2001

■ 游戏赏析

英雄无敌历代记

■ 攻略指引

梦幻帝国 II——拓荒时代

深海争霸

■ 专题企划

最后一声叹息

零售价 ￥: 6.5元


ISSN 1007-0060
22>

编辑部报告

又是深秋，树叶凋零，行人的脚步也更加匆匆。北京的秋天很美，美得都没有了深秋的落寞，在明媚阳光的抚慰下，显得健康爽朗，让人忍不住想出去溜达溜达。而街头的风景，在杂志社同仁们的眼里，最美的莫过于书摊上或挂着或摆放着的一本本《大众软件》。现在，在我们的风景线里，又多了一本《电脑新时代》。

我的书架上，一排整齐的2000年度《大众软件》的书脊上“大众软件”四个字基本上已经可以看个分明，对于这一举措，朋友们也是褒贬不一。有读者盛赞我们的巧妙构思，也有读者写信来骂我们是强迫购买。其实就设计的本意而言，也只是为了给喜好收藏《大众软件》的老读者一个心理上的奖励，连一贯喜欢把杂志扔得到处都是的我，这一次也摆放得整整齐齐，因为看上去的确很美，而且别致。这可不是自夸，请诸位把杂志按顺序插入书架，一起感受这样的自得其乐吧。我也尝试着抽出其中几本，发现即便漏买几本也没有想象中的可怕，基本上字的框架还在，所以在这儿可以郑重声明，我们没有强迫购买的意图。明年的杂志书脊会怎么处理呢？会有什么样的变化呢，虽然我们已经有了一点打算，可还是希望读者朋友们多多来信，给我们好的建议。如果您不吝赐教，不妨也可以指点一下我们的栏目编排，版式设计等。每到年底，小编们就会蠢蠢欲动，想着法儿要折腾一下，目的当然是让我们的杂志变得更美，更可人。看了一年杂志的您是否也有一点感言呢？

5周年庆典前夕，也就是在总第79期，本刊悄然增页，正文由128页增加到152页，价格未作调整。原计划是在5周年庆典活动期间（7，8，9三个月）保持这一非常状态，结果在社领导（这里的幕后英雄是本刊屡遭读者垢病的广告部）的努力下，增页不增价的活动一直将持续到年底。明年本刊的页码将提升到176页，价格仍然保持不变：6.50元。请不要欢呼先，这个页码总数将包括广告页码。因本刊的黑白广告页码一直以插页的模式存在，没有编入正式页码，非常不利于读者查询，所以明年会一并计入页码，顺便以壮军威。这里我稍微替广告部同仁辩解几句，一是广告本身也是一种有效信息，是厂商和消费者沟通的手段之一，方便了有购买需求的读者；二是广告页全部是加插页码，没有用读者朋友们宝贵的金钱来印刷广告页，其成本是由厂商支付的；三是广告收入有效地支持了杂志社的运作，如果没有广告，大家现在看到也许还是大众软件最早的模样（还有记得的么？）。攻击我们网站的黑客提出的其中一条理由是反对我们的商业化倾向，其实我蛮赞同这一点，作为媒体而言，公开公平公正是第一原则，我们也会努力去增强自身的公信力，杜绝商业诱惑，杜绝某些撰稿人的不正当行为。当然，广告费该收还得收，呵呵。

说到这里，大家一定会明白明年的《大众软件》将会非常抢手，即便以前从来没买过的看到这么厚这么漂亮的杂志也会忍不住买一本吧，呵呵。所以赶紧去邮局问一下还可不可以订阅，免得到时候跑遍全城书摊也找不见，重蹈《水晶宝合》（售罄！）的覆辙。如果错过邮局订阅也不要紧，本刊邮购中心将为您提供邮订服务，直接寄达您家，以上杂志、光盘从邮购中心订阅，平寄邮费免收，挂号邮寄每期加收挂号费2元。另外，凡在邮购中心订阅全年杂志或光盘者，赠送《大众软件》第六届奖券两张和精美小礼品一份。

订阅方法：邮局汇款

汇款单填写方式

收款人地址:北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱 邮编:100089

收款人姓名:大众软件邮购中心

汇款人地址请用正楷填写您的详细地址(按此地址邮回订阅的杂志或光盘)

大众软件邮购中心电话：010-82634092，82634107

黑暗@POPSOFT.COM

大众软件

主管单位： 中国科学技术协会
主办单位： 中国科学技术情报学会
编辑出版： 《大众软件》杂志社
社　　长： 关家麟
副 社 长： 刘贫和(常务) 林菁 高庆生
主　　编： 高庆生
副 主 编： 裘聿纲
法律顾问： 陆智敏
编 辑 部： 裘聿纲(主任) 常胜 (副主任)
杨文韬 汪　澎　王　刚 王　晨 汪　铁
郭新宇　董汉涛　李广才　彭　程
校　　对： 郑佛水 杨卫兰
本期责编： 任　然
广 告 部： 李诚(主任) 李怀颖 霍虹
尹博
发 行 部： 陈志刚(主任)
特约读者服务部： 晶合顺达计算机公司
张友利(总经理)
版式设计： 祁津忆
版式制作： 晶合虹彩多媒体软件制作公司
印　　刷： 煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号： ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
发　　行： 大众软件发行部
订　　阅： 大众软件邮购中心
国外发行： 中国国际图书贸易总公司
(北京399信箱)
国外发行代号： 6209M
广告许可证： 京崇工商广字第0036号

通信地址： 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码： 100051
邮购中心： 北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮政编码： 100089
发行部电话： (010)67173550
(010)67150982(4、5) - 202
采编组电话：
(010)67150982(4、5) - 207、208
网络组电话：
(010)67150982(4、5) - 309
广告部电话：
(010)67150982(4、5) - 203
传　　真： (010)67150983
邮购中心电话：
(010)82634107、82634092
读者服务部电话： (010)67164859
网址： http://www.popsoft.com.cn

出版日期： 2000年11月15日
零 售 价： 人民币 6.50 元
港　币 13.00 元
美　元 4.66 元



目录　2000年第22期(总第87期)

新闻速递

信息与动态……(4)
先睹为快……(6)
新品热报……(9)

专题综述

程序英雄……本刊记者(10)
国内网吧现状扫描……本刊记者(17)

实用软件

学习的返朴归真……网络学院工作室(20)
Flash搞笑游戏站……Aladdin(23)
另类音乐游戏狂潮PC模拟版……SKY-BLUE工作组(25)
新品初评……晶合实验室(30)
中国共享软件……中国共享软件网站制作小组(31)
醇香音乐伴侣……杨曙(35)
幻彩多媒体……宇风多媒体工作室(37)

硬件评析

PC系统测试软件大全（一）……苏旅(40)
7200转硬盘之选购策略……刘威(45)
本是同根生，相煎何太急？——GeForce256 DDR vs GeForce2 MX……陈贤(47)
如何选购二手笔记本电脑?……小丸子(49)
新品初评……晶合实验室(51)
硬件市场行情……(53)
驱动热报……(55)

网络时代

局域网络及网络硬件评析……第四帝国(56)
WinGate中的Socks 5代理服务器设置及在OICQ中的设置图解……康耐(60)
拳与力的世界——KOF主题站……小木头(62)
网路漫漫……赵达智(64)
站长小语……(65)

应用心得

ACDSee3.0应用技巧……韶亚军(66)
BIOS升级失败的恢复方法……野人(70)
Shift、Ctrl在ACDSee中的另一用途……刘华龙(70)
如何有效防止Modem掉线……沈溯(71)

问题交流

问题解答……(72)
疑难求解……(75)

读编往来

来信问答……(76)
大众论坛……(77)
《危机最前线》有奖征文活动揭晓……(79)

广告索引……(插一)

专题企划

最后一声叹息……本刊编辑部(80)

晶合通讯

中国游戏报导……本刊记者(88)
域外情报站……本刊记者(91)

前线地带

冰球2001……游侠创作室(95)
小樱桃历险记……甜酸脚(96)
微软模拟战斗机 II……FATBOY(97)
《轩辕剑 III 外传——天之痕》前瞻……陆冰隽工作室(98)
北欧神话……HAPIII ALI(99)
女巫布莱尔第一部——鲁斯廷·帕尔……游侠创作室(100)
近距离作战 V——诺曼底登陆……八神经(101)
模拟天堂……程嘉(102)
游戏试炼场
枪手——代号47 三角洲特种部队之大地英豪……晶合实验室(105)

游戏赏析

2000年悉尼奥运会……HAPIII ALI(106)
英雄无敌历代记……奥杰(109)
千禧田径运动会……游侠创作室(111)
英超全明星足球2001……碧落(113)
实话实说
航空大亨……(115)

攻略指引

交通巨人……老八(117)
商业大亨……志云(122)
梦幻帝国 II——拓荒时代……志云(126)
深海争霸……万能钥匙(134)

游戏剧场

行者（二）……Zeg(142)

有字天书

补丁铺
《博德之门 II》补丁大套餐……(146)
《宙斯——众神之王》补丁大套餐……(146)
《合金装备》补丁大套餐……(147)
《巫师与武士》补丁大套餐等……(147)
秘技屋
玩具兵大战——太空战略 新倚天屠龙记等……(148)
新天使帝国 塞普特拉战记 大鼹鼠 博德之门 II……(148)
猎鹿人IV 电视溜冰板……(149)

TOP TEN

晶合聊天室……(150)
榜主随笔……(151)
热门软件排行榜……(152)

网　址	www.popsoft.com.cn
业务联系	editor@popsoft.com.cn
应用投稿	tools@popsoft.com.cn
娱乐投稿	games@popsoft.com.cn
新闻投稿	news@popsoft.com.cn
读者来信	reader@popsoft.com.cn
广告联系	adv@popsoft.com.cn
网管联系	webmaster@popsoft.com.cn
发行联系	issue@popsoft.com.cn
邮发中心	jhyf@popsoft.com.cn
合作伙伴	www.263.net

上期要目

平定汉字乱码
DVD光盘驱动器选购指南
幻舞天使
明星志愿2000——圆你星梦

下期要目

探索Windows 2001
IA64体系综述
韩国游戏《魔法时代》给我们的启示
霹雳奇侠传

2000 年 11 月光盘目录

新手学堂：网虫之初
新片大赏：星河战队
碟中网：幕府将军专题站
攻略指引：Diablo II 技能剖析
前线地带：恐龙危机

本刊特约作者

庞大智　佘一兵　侯　毅　李　靖
蔡　旋　任　良　大胖子　费江枫
程　嘉　孟祥军　汪　军　祁　玲
祝佳音　黄　翎　李文睿　张广宇
甘旭东　于国重　赵　挺　李　宾
吴瑞川　郦颜卿

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。

地址：北京朝阳区芍药居(100029)

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂



"联想IT 1 FOR 1"

今年10月24日，联想在北京举行了"企业IT应用服务发布会"，在会上隆重推出了面向中小企业信息化建设的IT服务品牌——"联想IT 1 for 1"（www.IT141.net）。此次"联想IT 1 for 1"品牌的推出，首次全方位定义了IT服务的完整内涵：从售前的咨询，提供易实施、模组化的方案，到方案的实施，直至售后的运营维护、系统化设计的一条龙服务。"联想IT 1 for 1"品牌的发布，表明了联想针对中小企业IT市场进行业务拓展的决心，它不仅将大大简化中小企业实施IT的难度，加速推进IT技术在企业中的应用和社会信息化进程，而且将带动中国的IT企业从单纯的技术和产品导向，向产品和服务并重的方向转移。今年6月16日，联想在成都全面推出了电子商务战略，并依据其自身在企业信息化建设中的成功经验，重点阐明了中国企业的电子商务发展模式及联想将要为之付出的努力。此番联想隆重推出的"联想IT 1 for 1"点亮了联想电子商务全图中的1个点，说明了联想在中国坚持推行其电子商务战略的信心与实力。



本刊记者

国内首家远程高等教育平台正式投入使用

近日，中华学习网宣布PRCEDO.COM远程教育平台正式投入使用。这是国内首家完全基于互联网的大型远程高等教育和继续教育平台，也是现代远程教育中高等学历教育、证书培训、职业培训和其它非学历教育的重要技术基础和服务基础，它标志着我国网络教育的发展进入了实质运作阶段。PRCEDU.COM远程教育平台将向社会提供更多的职业和素质培训教学课程，包括会计证、律师证等职业考证教育和各种技能、素质培训。同时，PRCEDU.COM也可以为广大的教育机构提供远程教育平台的技术系统集成方案，发挥自身的技术、经验、管理优势，共同为提高全民教育素质做出贡献。目前，人民大学网络教育学院已在该平台登陆，运用中华学习网的网络教育技术及其独立开发的课件，在互联网上提供各种层次的学历教育授课。同时，为了配合开展招生、课程教育等各项工作，人大现代远程教育网也开通了自己的网站——"网上人大"（www.cmr.com.cn）。

本刊记者

雅虎中国添新品

近日，提供互联网导航服务的雅虎中国网站又推出两个新产品——雅虎科技(Yahoo! Tech)和雅虎房地产(Yahoo! Realestate)。这两个服务类产品将为用户在日常工作生活中快速准确查询所需信息提供便利。为确保本地用户可以看到实时、全面、准确的科技报道，雅虎科技与天极网、ZDNet、ChinaByte、中关村在线、路透社等十余家国内外著名媒体和专业网站进行合作，推出了新闻总汇、网络时代、时尚科技、游戏天地、硬件中心、软件仓库、网上学堂等不同版块内容。雅虎房地产则与本地知名的房地产网站如"我爱我家"、"安家"等以及媒体合作，汇集丰富的购房置业信息，可以满足用户买房、租房、计算房款和税率等各种不同需求。雅虎中国网力争本地化，以贴近用户生活为准则，自开通一年来不断推出数目众多的产品，希望最终达到让用户能在雅虎中国上找到任何事，沟通所有人的目标。





本刊记者

e商2000要让商务管理全球化

随着全球一体化经济的兴起，企业跨地区经营已是现代企业经营发展的必然趋势，连锁经营、异地配送成为集团企业的日常运作方式，这对企业的各种业务数据提出了远程处理的要求。日前，综艺达软件技术有限公司的e商2000产品推出实时远程控制解决方案，它采用现代信息技术Internet应用与桌面应用相结合，真正将企业管理系统的应用范围从企业局域网扩大到了因特网，商务管理全球化的目标离企业近在咫尺。e商2000在全国首家推出与基于Web的商务管理软件相关的远程处理方案，伴之以相关软件技术的全面解决方案。此套解决方案用拨号上网就可以直接通过互联网访问家庭电脑、局域网，甚至还可以采用此技术访问无线接入设备。e商2000具有支持移动办公的所有先决条件，可以完全实现互联网环境下的商务管理模式，更能满足中小用户的需要。远端控制的用户只需在浏览器中输入被控机的IP地址，就可以控制已运行e商2000的被控机在线办公、处理各种事务。

本刊记者

冠群金辰推出系列网络安全方案

近日，知名网络安全产品供应商冠群金辰在上海举办的CA-World Asia 2000（CA 亚洲信息技术展示会）上向广大用户展示了其全面的网络解决方案。该方案包括KILL系列反病毒软件KILL for Windows NT/2000、KILL for NetWare 、KILL for Exchange、KILL for Notes、KILL 网络客户端、KILL IT防毒套装以及能有效防止黑客入侵、网络资源滥用等的Internet Protector（网关保护神）、eTrust Intrusion Detection（网络巡警）、eTrust Firewall（防火墙）等产品。作为世界著名的独立软件供应商——美国CA公司与公安部的合资公司，冠群金辰全线产品采用CA先进的安全技术，并独家拥有全球病毒监测网。为了向用户提供更周到的网络防护，抵御越来越多的不安全威胁，冠群金辰将在Internet Protector、eTrust Intrusion Detection、eTrust Firewall等之后推出更多的安全系列产品，从而使自己成为用户期待的优秀网络安全产品供应商。冠群金辰希望通过此次展示，能够使用户对Intranet防护体系的构建，企业、单位内部资源的保护等问题有更加深入的了解，从而进一步推动广大企业的信息安全建设。

本刊记者

硅谷动力成为IBM新桌面机唯一参与发布伙伴

国内知名的IT商业门户网站及IT电子商务公用平台服务提供商硅谷动力（www.eNet.com.cn），日前和IBM就其全新NetVista桌面机系统家族的发布达成合作协议。硅谷动力作为IBM公司新产品NetVista发布的独家合作伙伴，将全程参与NetVista的发布活动。此次硅谷动力和IBM的合作，是双方进行全面合作的第一步。在NetVista的发布期间，硅谷动力将为IBM提供包括：网络宣传、开设新闻专栏、新产品拍卖等在内的全程、全方位市场宣传推广。在本次合作中，IBM将鼓励其优秀的代理商和经销商进驻硅谷动力“动力网店”。借助这一资源，硅谷动力将在市场上获得更大突破，为其成为国内最大的IT电子商务平台服务提供商而打下坚实的基础。而IBM也将充分利用硅谷动力EC平台先进的技术与服务，武装其代理商和经销商，使得其在与众多竞争对手的竞争中获得优势，抢得先机。

本刊记者

环亚金奖电子商务网开通

日前，一个崭新的电子商务模式的网站——环亚金奖电子商务网(www.giantrewards.com.cn)正式宣布开通。这是一个以“商家+游戏+奖金”为模式的网站，其核心服务内容是提供网上休闲娱乐、进行产品推广及市场拓展；其经营宗旨是利用互联网为网民提供一个在网上休闲娱乐的同时还能获取最大量商品信息的平台；帮助商家进行高效、迅捷、低成本的市场营销活动。在环亚网站，网民可以在轻松的娱乐休闲之余得到丰厚的回报，广告商则通过有效点击成本的计费方式用最少的钱得到宣传。环亚希望最终能够达到网民与商家双赢利的局面：网民休闲娱乐更加丰富多采，更具竞争性；商家推广产品、拓展市场更加直接有效。

本刊记者

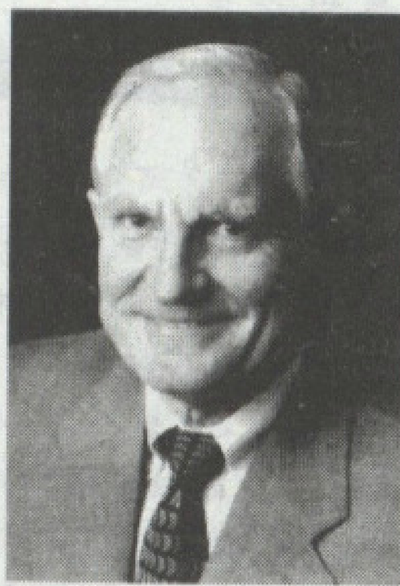
V.92——拨号调制解调器新标准

近日，美国科胜讯系统与中国科学院所属的中科集团携手举办新闻发布会，共同宣布支持V.92拨号调制解调器通讯协议标准，推动这一技术在国内的发展和应用。新的V.92拨号调制解调器标准于今年7月由国际电信联盟发布，可大大提高连接和下载传输速率，同时可在拨号过程中接受和拨打电话。新一代的V.92技术将原来需27秒才能完成的信号交换过程缩短到大约8秒的时间，此外，modem-on-hold配合来电显示功能，可让用户决定是否要接听这一电话，而不必使用网络插拔服务。中科集团目前正在进行V.92拨号调制解调器的研究、开发，并计划在近期内将其新一代拨号调制调解器投入市场。与科胜讯公司的此次合作意味着中科集团将在数据通讯领域一展身手，其发展将会波及传统调制解调器、ADSL及线缆等新兴数据通讯领域。

本刊记者

英特尔中国实验室成立

今年10月25日英特尔公司宣布在中国成立英特尔中国实验室。该实验室将包括英特尔在华所有的各个研发机构和产品设计中心。同时，作为全球研究计划的一部分，英特尔公司同时宣布英特尔互联网交换架构(IXA)学术计划在中国启动，该计划旨在加快电信和网络技术在中国的应用。英特尔中国实验室将基础和应用研究并重，更好地协调和提高英特尔在中国的研究能力。英特尔架构事业部副总裁兼首席技术官帕特·基辛格先生将领导这一新的机构。过去5年来英特尔在华创立了3大研发机构：重点研究人机界面的英特尔中国研究中心(ICRC)；负责为英特尔产品开发系统软件的英特尔中国软件实验室(ICSL)；负责应用开发的英特尔架构实验室(IAL)。现在，这些研发机构都将由英特尔中国实验室来统一协调管理。



本刊记者

3721与新浪塑造新搜索引擎

近日，国内最著名的门户网站新浪网与中文网址的

倡导者3721网站签订了合作协议。根据协议，3721网站将以其先进的中文网址查询技术全力支持新浪网，从而使新浪网的搜索引擎更加完善，使用更加方便。新浪搜索引擎在国内享有极高声誉，其目录、网页、新闻搜索以结果众多，覆盖面极广而见长。而3721中文网址以精确直达擅长，倡导以中文名称、产品、品牌直接取代英文网址。现在，当用户在新浪使用搜索引擎时，新浪和3721将同时向用户提供结果，在众多的搜索结果中，3721中文网址就象一列“直通车”，让用户直达目的地。通过此项合作，新浪的搜索在效果上既体现了信息量大、覆盖面广的特色，又具备了精确直达的快捷与方便。

本刊记者

“小熊在线”电脑实时报价系统试运行

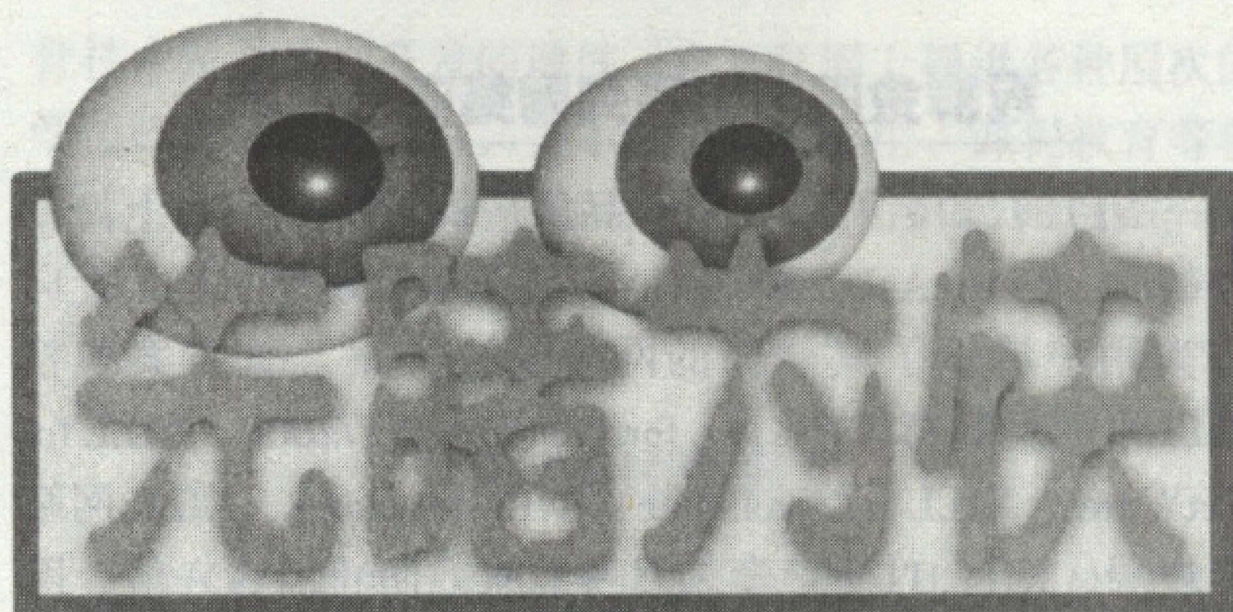
目前电脑市场上各类配件的价格变化瞬息万变。小熊在线（www.beareyes.com）网站一直专注于电脑市场行情的变化和硬件产品的评测，为了更适应市场的变化和用户需要，小熊在线推出电脑实时报价系统。这一系统采用了PHP与数据库技术，实现了报价的实时变更、查询系统自动将产品按类别进行归类，可以很方便的查出同类产品中的最低价格，并可以按照用户的需求，进行多种的模糊查询。小熊在线还将把近三年内的产品价格变化都收录到数据库内，这套报价系统甚至可以将三年来电脑市场价格的变化做成曲线图，让用户可以更加直观的查阅过去的资料。通过这套报价系统，用户可以做到足不出户就能了解到当日所有电脑产品的最新价格。

本刊记者

大众软件2000年10月软件零售排行榜

应用类	娱乐类
会声会影4.0	仙剑奇侠传（简体中文版）
着迷词王2001	明星志愿2000
程序员大本营2000	《笑傲江湖—精忠报国》
网页制作不求人	英雄无敌Ⅲ——死亡阴影
中文之星—智能狂拼	新倚天屠龙记
超级解霸2000	万王之王
瑞星仟僖世纪版	恐龙危机（标准版）
我行我速3.0	暗黑破坏神Ⅱ（标准版）
虚拟光碟2000	轩辕剑Ⅲ
万能工具库2001	虚拟人生Ⅱ

综合类	
MP3流行宝典—齐秦	水晶宝盒（精装版）
《大众软件》杂志总85	豪杰音乐工作室
万智牌——大战役	新电脑2000.10
暗黑破坏神2攻略	电脑新时代（2000.10）
中国大百科全书（光盘1.1版）	英文世界名著1000部（新版）



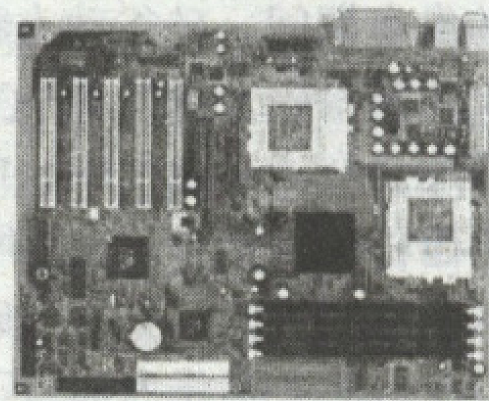
七喜开心3000率先跨入1000MHz时代

电脑的速度每天都在增加，10月25日，国内第1款主频达到1000MHz的电脑诞生了，它就是采用AMD公司新一代处理器雷鸟K7 1000MHz的七喜开心3000机型。虽然AMD公司近期已推出1.2GHz的处理器，但在国内家用PC市场，雷鸟K7 1000MHz无疑是最快的处理器，也是真正体现国际领先技术的产品。开心3000使用了VIA KT133芯片组，128MB PC133 SDRAM内存，7200转20GB大容量硬盘，43CM（17英寸）OSD彩显，PCI高保真声卡，并预装Windows Me，可以说是一款真正的超值产品。为推广这款机型，七喜将在近期与AMD公司举行多种展示活动，让普通用户尽快感受到这款机型的神奇魅力。七喜同时宣布，此机型将首先以成本价9999元在广东省限量发售1000台，进一步的销售计划将视市场情况而定。

……本刊记者

支持双CPU的升技VP6主板

近日，升技在BP6基础上，推出采用VIA 694X芯片组的双CPU主板VP6。VP6继承了升技一贯的“提升品质，创新技术”的经营理念，较BP6在设计及功能方面更为先进强大。它专为Intel PⅢ FC-PGA370 CPU设计，支持所有业界的标准功能。它有4个DIMM插槽，2个IDE接口，还集成了HPT370芯片，支持2GB的内存、RAID功能(RAID 0、RAID 1、RAID 0+1)和UDMA100的硬盘传输模式。这款主板可将系统性能提高25%到85%，保证电脑顺畅运作，减少错误和延迟状况的发生。同时，升技推出SoftMenuⅢ外频无级变速技术，在使用VP6时可以轻松调节外频。升技VP6共提供了1个AGP、5个PCI和2个USB插槽，另外还增加了一个可以提供2个USB Channel的接口。



……本刊记者

DFI钻石AK74正式上市

一向以稳定性及高可靠性著称的DFI钻石主板，近日通过了AMD公司1.2GB CPU的运行测试，成为目前仅有的

几款通过AMD公司1.2GB处理器验证的主板之一，成为AMD官方网站推荐产品。这次AMD实验室主要检验了最新发布的Athlon 1.2GB/100FSB、1.2GB/133FSB、Duron 800/100FSB等CPU在各种项目上的运行测试，而DFI钻石AK74一举通过了所有测试项目，证实了DFI钻石AK74是现时运行Athlon/Duron CPU最稳定的平台。DFI钻石AK74×采用了现时与Athlon/Duron最佳强搭配的VIA KT133芯片组，具有最佳性能的200MHz前端总线、PC133 SDRAM及4× AGP其针对AMD Athlon CPU的特点，设计了多项先进的功能，最大限度地发挥了Athlon/Duron CPU的效能。同时，为配合UDMA/100高速传输界面设备的推广应用，DFI钻石即日推出了AK74的延伸版本AK74-EC，使用了VIA 686B超级南桥芯片，支持最新的ATA-100硬盘，提供更高的磁盘传输速度，目前此主板已正式上市。

……本刊记者

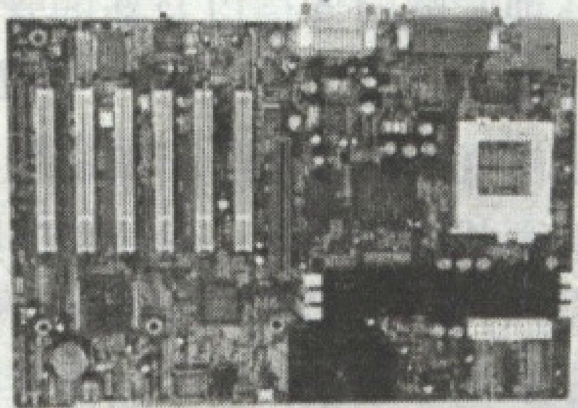
DFI公司推出支持ATA/100的系列主板

支持ATA/100高速传输界面已成为今年个人电脑领域的热门之一，IBM、Seagate等著名硬盘厂商相继推出了ATA/100的硬盘。专业主板厂商DFI公司在该领域也不甘人后，推出一系列搭配VIA（威盛）南桥芯片686B的延伸性版本主板，以支持ATA/100高速资料传输界面，同时还提供了具备高性能及合理价格的理想平台，为用户提供了绝佳的升级机会。目前DFI公司所推出的高效能延伸性系列主板有：采用VIA 693A/686B芯片组的CA63-EC、694X/686B芯片组的CA64-EC和TA64-EC以及KT 133/686B芯片组的AK74-EC，还包括有Intel芯片组系列的CS35-EC、CS65-EC等。上述主板还具有警戒犬功能、有气冷系统装置。据悉，在DFI推出的几款主板中，AK74-EC、CA64-EC已于近期上市。

……本刊记者

联想i815E主板价格下调

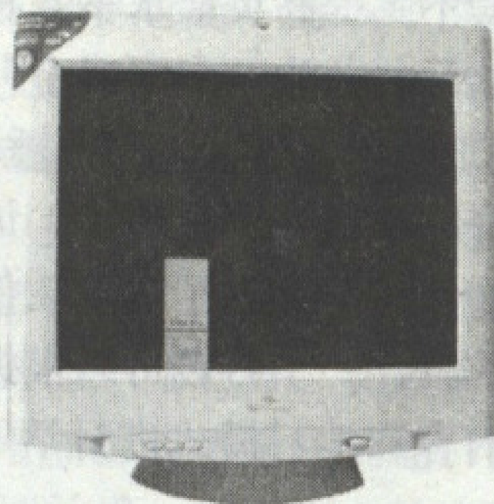
联想宣布从2000年10月27日起，将其市场上主推的815E主板——联想SX2E的价格从1250元下调到998元，降价幅度超过了20%。通过这次价格的下调，联想SX2E成为国内第1款价格在千元以下的i815E主板产品。联想SX2E主板是支持Intel PⅢ系列处理器的最新平台。板型为ATX结构，支持PⅢ和赛扬Socket 370 CPU，133MHz外频，并可超频至166MHz。它具有非常灵活的图形功能，同时提供AGP 4×功能并集成3D显卡，用户既可以使用集成的3D显卡，也可以根据自己的需要插AGP卡。该主板支持ATA100技术、10M/100M网卡，并集成了Intel i752显卡。此外，该主板还提供了USB和PS/2静电保护功能以及联想主板独特的“EASY”创新技术。在不久前该款主板获得中国计算机报InfoLab实验室“InfoTeck”技术创新奖、CHIP十佳主板推荐品牌第1名，以及Enet实验室编辑推荐奖等多项大奖。通过这次价格的大幅度下调，联想在第一时间点将其精品的SX2E主板以用户可以接受的价格全面推向市场，有利地推动了整个主板市场的发展。



……本刊记者

纯平显示器MicroScan G910

ADI（诚洲科技）近日推出19英寸CRT显示器新品——ADI MicroScan G910。该款显示器保持了ADI显示器G系列一贯的外观，采用最新Sony FD-Trinitron特丽珑全平面显示管和MALS、EFEAL、L-SAGIC最新型的电子枪技术，将屏幕上电子打点精确度提升了35%。显示器水平扫描频率高达110KHz，保证了在1792×1344超高分辨率模式下，画面的刷新率仍可达75Hz。在具有先进的EasyScreenTM视控系统的同时，机内还备有标准的色温供顾客选择，可以方便地与输出设备匹配，达到“所见即所得”的理想效果。G910可选配高级柱形有缘音箱及USB底座，也可配合内置的高灵敏麦克风，构成一套完整的多媒体USB系统。加上ADI附送的“视控精灵”，顾客可以通过鼠标借助于USB通道来控制显示器的各项参数调整。该显示器兼容Windows95/98、WindowsNT及Macintosh，符合当今最严格的的TCO99安全规范。参考价格为6888元。



……本刊记者

戴尔推出超值服务器产品

近日，全球领先的互联网商务及基础服务供应商戴尔公司，推出专为小型客户设计的PowerEdge 300工作组服务器。用户只需付出桌面计算机的价格，便可获得戴尔服务器一贯的可靠性、支持和管理能力。PowerEdge 300是戴尔继刚推出的PowerEdge 1400和PowerEdge 2400后的最新型号，为客户提供功能卓越而技术精良的超值服务，能满足小型企业、工作组和远程工作站的要求，为他们提供电子邮件、档案和打印共享功能。PowerEdge 300和戴尔所有服务器一样，都按照客户指定的规格制造，并直接从工厂送货，力求让客户使用最适合其运算环境的系统配置。用户还可选择原厂安装的其它网络操作系统。此外，PowerEdge 300同时兼顾日渐增长的Linux服务器市场需求，提供Red Hat 7 linux操作系统的选择。该服务器现已全面上市，售价从人民币13960元起。

……本刊记者

《从零开始》学英语

国内著名的教育软件开发商——北京金洪恩电脑公司新近推出多媒体英语教学软件《从零开始》。该软件主要面向英语基础较差或从没未学过英语而急切渴望提高英语水平的人群，使其尽快掌握一定的英语词汇量、常用句型、情景会话等英语知识，达到相当大学一年级的英语听、说、读、写水平，帮助其迅速解决实际应用中遇到的英语问题。在创作思想上《从零开始》充分研究目标用户的实际状况，所选内容浅显易懂实用，打消学习者对英语的惧怕，使其在完全贴近日常生活的轻松氛围中不知不觉提高英语水平。在内容与形式的设计上，《从零开始》共分为“点石成金”、“铺路石”、“走进生活”、“日积月累”、“千锤百炼”、“考试天地”等不同部分，涵盖语音、语法、词汇、常见句型、场景会话等英语知识，并秉承了洪恩软件一贯的“交互性”和“人性化”的设计，学习者可以根据自己的习惯和需要，选择不同的内容和学习模式进行学习和训练。



……………………………………………………本刊记者

“书剑”上网卡即将在上海发售

为了向专业网络服务提供商发展并向玩家提供更好的服务，大型中文武侠MUD书剑日前从海南省迁移到了上海市。，在上海书剑和上海社区网络联合推出了一种ISP拨号服务。每个用户每月缴纳90元，即可享有无限的上网时间，并且包含市内电话费。目前该服务出口可访问内容包括上海热线、书剑MUD。正式发售时间定于2000年11月，其后每月都可继续办理。这一举措将为广大的网民带来方便，即使不玩MUD也可以浏览互联网内容。此外，书剑分散在各地的开发人员现也汇聚到了上海进行了整合，将专门从事内容开发。据介绍，今后5年内书剑在国内将致力于专业有偿网络游戏服务提供方面的发展，预计2年后将在全国各地开设60个分站，除此之外还将提供网络综合服务。书剑自1996年建立后一直和国内其它网络服务提供商一样提供免费的网络服务，这次的举措可能将使书剑成为国内第1个专业网络服务提供商，促使国内的网络服务走向更加成熟的商业化发展道路。

……………………………………………………本刊记者

方正推出“礼Sun网来”促销活动

Sun公司在中国的代理商——北大方正电子有限公司信息产品事业部于10月中旬推出“礼Sun网来”促销活动，凡在10到12月间从北大方正购买Sun产品的客户，将有机会得到彩色掌上电脑、高档数码相机等礼品，甚至可以免费去欧洲培训。这是北大方正为了优化Sun产品的销售渠道，建立通畅、良性的运营机制，占领计算机高端产品市场而推出的一项新举措。Sun公司为大型计算机系统、服务器、工作站、操作系统和企业级网络计算软件的专业生产商，多年来致力于发展网络计算技术、产品与服务，其Unix服务器和工作站在全世界享有很高声誉。促销活动期间，方正还将推出两款特别促销产品：E220R和E250服务器。凡购买这两款服务器以超值25%计算购货额。此外，为了方便用户使用，凡购买E250服务器，还随机赠送Lotus Domino中文版软件，再送5个Lotus Note客户端；购买E220R服务器，随机赠送iPlanet Web Server软件。为了配合这次活动，真正体现服务于用户的宗旨，方正SME.Com Center将在活动期间为客户提供各种服务及培训。

……………………………………………………本刊记者

《许国璋英语》套装问世

为了更好地服务于英语学习者，近日银盘公司运用多媒体技术开发出的《许国璋英语》套装光盘将与大家见面。此款套装共分4册，所涉及到的内容包括“综合学习”、“语音学习”、“语法学习”、“单词学习”、“词形转换”、“练习”等。“语音学习”将为用户提供系统的语音知识，保障初学者从一开始就能有标准的发音，，“语法知识”使初学者能尽快了解英语语句的结构特点，为熟练准确运用英语打下坚实的基础，通过对“词形转换”的学习，可以了解英语单词的构词方法，为快速学习、记忆单词打下基础。在光盘第4册中对诗歌、短语等内容作了很好的讲解，使用户可以更上一层楼。除此之外，还采用了单词即指即译，句子即点即读的方式，提高了产品的易用性。软件还加入了“跟读”、“录音”、“对比”、“角色扮演”等多种功能，使学习更加灵活有效。

……………………………………………………本刊记者

英特尔推出5款新型网擎

英特尔公司通信产品事业部近日宣布推出5款新型英特尔网擎产品。这些产品为英特尔电子商务数据中心产品的核心家族增添了智能高速缓存、先进的性能、根据内容处理互联网通信以及新的管理能力。这5款产品是具有支持高达15Mbps数据吞吐速度的智能高速缓存1520以及它的旗舰产品1500高速缓存器，通过卸载安全互联网交易的加密和解密任务，提高处理商业网站通信速度的英特尔网擎7115、7145和7185商业网站。自从2月份公布英特尔网擎数据中心产品以来，英特尔已经推出27种以上的网擎产品。它们包括最近推出的托管、前台和管理设备及虚拟专用网（VPN）产品。英特尔网擎7115、7185和1520现已面市，美国建议价格分别为每台15995美元、39995 美元和5995 美元。其他产品也将于近期上市。

……………………………………………………本刊记者

新倚天屠龙记 热卖中

金庸的号召力在全球华人当中可算是一个奇迹，有华人的地方就有金庸迷这一点毫不夸张。电脑游戏借助金庸先生的号召力将其作品做了又做，即《鹿鼎记》、《笑傲江湖》之后，智冠公司又再度将金庸的大作《倚天屠龙记》进行了全新制。玩家们可以通过《新倚天屠龙记》再度体验张无忌的奇遇，大败六大门派的英雄气概，学习举世无双的九阳神功、乾坤大挪移。为了忠于原味，这次的《新倚天屠龙记》完全保留了小说的剧情做为主线。玩家们可以拿小说出来当攻略，一步一步的玩下去。游戏的主角自然是张无忌，因此游戏开始便是由冰火岛上张无忌的出生揭开序幕。另外，该游戏还别出心裁的加入众多幽默有趣的支线剧情，让大家去探索。



零售价：68元（3CD）

奇迹时代（中文版） 热卖中

所有人都希望启示录的预言永远只是一个不会实现的预言，但是当它真的降临时，当和平在黑暗中哭泣时，你是选择静静的等待？还是奋起还击，去主宰自己的命运、去改变世界的格局、去创造不可思议的奇迹？我相信你会选择后者！曾经在美国销售排行榜前10中名列前茅的《奇迹时代》，则给了你一个充当英雄、创造奇迹的机会！在这个充满了刀剑和魔法的世界里，你不仅要拥有强大的军队，还需要考虑12个种族彼此复杂的关系和他们的各种特殊能力，当然强有力的魔法也是你不可缺少的。随着你脚步的不断前进，一个鲜为人知的故事将不断展开，一个全新的世界格局也将随之出现！新天地把这款游戏进行了精心汉化，并配上了近百页的详细说明书，热爱回合制策略游戏的玩家又有了一个新的选择。



零售价：50元

红鹰敢死队（简体中文版） 热卖中

公元1757年，在现今美国和加拿大东部的分界线上，英国和法国为了争夺这片土地而发生了一场大战。现在要求你带领着亲自挑选出的队伍去完成各项大胆又十分危险的任务，为大军清扫前进道路上的人所设置的一切障碍。《红鹰敢死队》的游戏形式非常简单。首先决定呢到底是为英国还是法国作战，然后选择你要扮演的角色——总共有超过40种角色可供选择。你首先要在本方堡垒中的司令部报到，然后会被分派去完成各种危险的任务。在休息室中挑选你的随从之后，你将会在地图上以“即时”的方式执行任务。另外，敌人也在策划着进攻你的堡垒，那么请尽力保护好它吧。《红鹰敢死队》对机器的配置要求很低，奔腾90、16M内存、1M显存以上的机器即可运行。



零售价：48元

全明星网球2000 热卖中

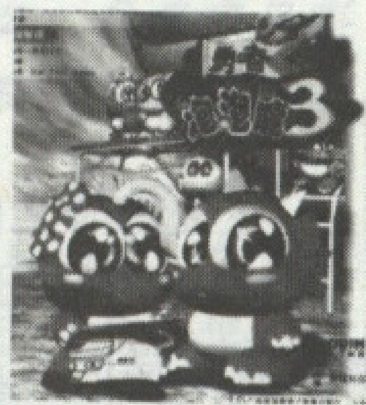
一款设计精致的模拟游戏，继承了《全球明星网球’99》的风格，玩家将一如既往地看到自己所熟悉的模拟网球游戏再次走近身边。游戏仍然保持了三种比赛方式：表演赛、竞标赛和季节赛。这一次，全明星网球比赛的赛场和以前相比有所增加，一共有10个场地，分布在世界各地，有红土球场、草地球场和硬地场。游戏中的插图、比赛场地、选手特征都是有史以来最精细和真实的。设计者为玩家准备了几种特殊的游戏模式，现在玩家可以控制一个世界顶级网球高手，挑战包括休依特、库尔滕在内的尖子选手，并在和其他一流的男、女选手较量中证明自己，增加游戏体验和乐趣。游戏有惊人的3D模拟效果，完全官方的比赛规则，包括表演赛、竞标赛等多种比赛方式可供玩家选择。游戏可以用键盘或手柄控制。



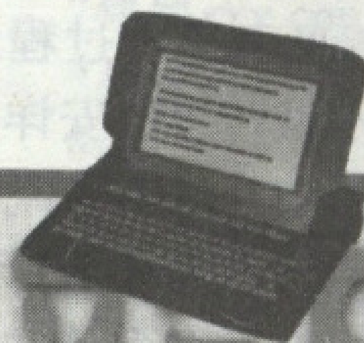
零售价：48元

勇者泡泡龙Ⅲ 热卖中

你喜欢的泡泡龙又来了。这一次，泡泡龙们乘坐飞船去进行他们最喜欢的自助旅行。正当他们坐在飞船中，愉快地欣赏窗外风景的时候，突然遭受到飞弹攻击。飞船被损坏，坠落到一个无人岛上。原来是坏心眼的怪博士，为了抢夺飞船上的飞空石而攻击泡泡龙们。怪博士打算利用飞空石的神奇力量达到他征服世界的野心。现在，你要和泡泡龙们一起再度踏上冒险的旅程——寻找飞空石保护世界的和平。游戏采用3D全彩绘图，有9大场景101个关卡，游戏画面及过场动画细致动人。9只可爱的泡泡龙和5种不同的玩法，还有炸弹、光线枪、神兽召唤等多样化的攻击方式等着你的选择。



零售价：39元



新品热报

程序英雄

本刊记者 鸦嘴兽
duckbill@popsoft.com.cn

金山公司可以说是中国最大的通用软件公司，在全国有数以千万计的用户无论是通过合法渠道还是借助盗版，都在使用着由他们生产的各款产品。金山公司也可以说是国内市场运作能力最强的软件公司之一，正是因为他们接连不断的市场活动，才使得国内的正版软件市场显得不那么平淡冷清，并给很多“有聊”和无聊的人士提供了一些话题，让他们得以摆脱那难耐的寂寞。

很多人正是通过金山公司那些轰轰烈烈的市场活动认识了求伯君、雷军以及活跃在前台的很多人，但是大家可曾想过自己正在使用的金山公司的那些软件产品究竟是由什么人做出来的呢？这些默默无闻的程序员们都是一些什么样的人、他们的生活又是一个什么样子呢？正是带着这样一些疑问，记者登上了飞往珠海的班机，应金山公司之邀作了一次短暂的“盟军敢死队之深入程序员大本营”之旅，力图向大家揭示出极富活力的金山公司的动力源泉。

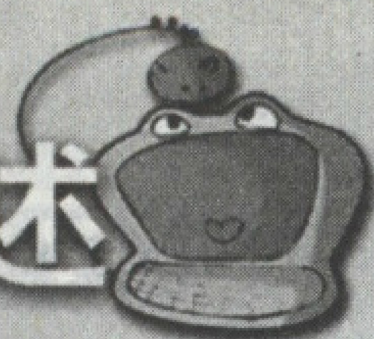
珠海金山

在去珠海之前，就听闻那里是一个美丽的城市。“联合国评出的最适合人类居住的城市之一”，雷军最喜欢这样向大家介绍珠海。但当记者走下飞机，乘车掠过市区的时候，却感到了一丝小小的失望——论发展速度，看起来珠海要远远落后于深圳。短短3天，给记者留下的印象是珠海只能算是南方刚刚兴起的一座依山傍海的小城，因为正处在新兴发展的过程之中，到处都在建设，也失去了南方小城传统的安详与恬静的风格，也许这就是发展的代价吧。只有在毗邻澳门的拱北海关一带，出于向资本主义世界显示力量的考虑，才修建了一条富丽堂皇的大道，在去年驻澳部队开进澳门时使用过之后，现在成了人们游览的一个去处。

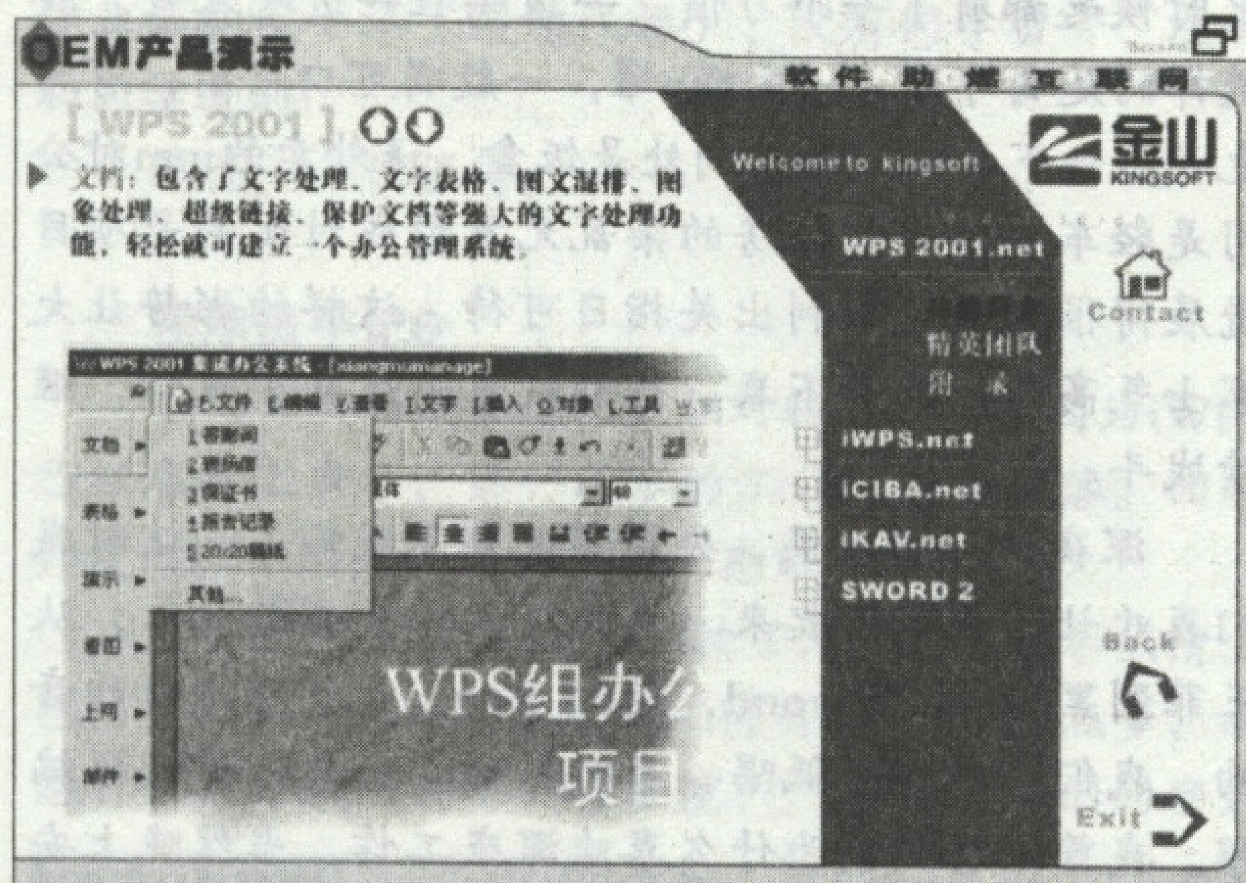
珠海金山坐落于珠海吉大区中心，很远便能看见金山公司的大幅招牌，一座孤零零的6层大楼容纳了金山公司研发部以及逍遥网的全部人员。其实这里的历史要比北京金山早，应该说它才是金山公司发源地。据说当年在开发WPS97的困难时刻，求伯君卖掉了自己的别墅便搬进了这座大楼里住，至今大楼的顶层还保留着他的住处。

出于发展的考虑，目前金山公司主要的运营部门包括词霸研发组都搬到了北京，而珠海则作为公司的研发基地，整个研发部的绝大部分人员都在这里工作。目前金山公司研发部由董波负责，本部设3个人负责管理，下面分为WPS、词霸、毒霸和西山居4个组。其中WPS组由沈家正负责，共有52人；词霸组由周云峰负责，18人；毒霸组由陈飞舟负责，13人；而著名的西山居在珠海的负责人是罗晓音，共有18人的规模。据介绍目前金山公司研发部的研发模式是这样：由公司统筹研究立项，并参考市场部门及客服部门的意见，交给研发部。研发部接到项目后，首先由资深的程序员对项目进行系统分析，按功能进行模块划分，将一个大的项目分为若干单元模块，然后交由各个小组开始具体的编程工作。在模块的编制过程中，需要进行反复测试。各个主要模块编制完成之后，项目就进入了组装阶段，之后再进行一段时间的测试。测试通过之后便可以封盘归档以待上市了。在组装测试期间，研发部会与客户服务中心进行密切合作，以便及时将用户所需要的功能添加进来，并按市场的要求对程序进行必要的修改。而项目产生的全部文档由研发部和市场部合作完成。以上便是金山公司研发部开发产品的基本流程。

珠海金山公司总部大楼原为一个工厂的车间，金山公司只占其中的两层。后来因为公司规模扩大，陆续将整个大楼都收购下来。目前大楼的2层为逍遥网和西山居所占据，3、4层是研发部，近100名程序员就在这里勤奋地工作着。记者到的那天恰好是双休日，逍



遥网的员工全都回家休息了，但研发部WPS和毒霸两个组因为正在赶制WPS2001、iWPS奥运版和金山毒霸产品，所以还在连续苦战。相对而言比较轻松的要算是西山居，由于刚刚完成的《剑侠情缘Ⅱ》在市场上获得了成功，因此公司派罗晓音率领同志们“考察”了一下越南的软件产业和市场，记者去的时候他们刚回来不久。“考察”当然是一项十分艰苦的工作，疲



惫的同志们大都在家休息。因为要参观并给罗晓音的“音乐作坊”拍照，倒霉的他被记者从家里的床上叫到办公室，顺便向记者炫耀了一些从越南带回来的奇形怪状的乐器。可惜记者对音乐一窍不通，倒是他们带回来的每人一顶的越南帽让记者想起了小人书上越南战争时期的那些南越特务。

大楼的一层有员工食堂和咖啡厅，可供程序员们休息聊天。原来楼上还有员工宿舍，因此很多人告诉记者，在开发过程最紧张的时候，一连几周没出过大楼是经常的事情。后来公司和研发部的领导层觉得应该让程序员们拥有更多的个人生活以及社会体验，因此鼓励大家住到公司外面，楼上的员工宿舍也渐渐取消了。楼后还有一个简易的足球场，偶尔程序员们也组队和外面踢上几场。据罗晓音说他们的水平一点不差，最多只输过外面10个球而已。

程序员的世界

在普通人眼里，程序员是一个神秘的群体，有点像现代的魔法师，产生于他们头脑中的程序代码便是魔法师的魔咒，可以让电脑完成各种不可思议的任务。其实程序员们也都是普普通通的年轻人，有他们自己的喜怒哀乐，统一的特征一律是面色苍白、眼睛里布满血丝，让人一望可知是一群“夜行动物”。唯一与大众不太相同的地方就是他们能够熟练驾驭电脑这个现代怪兽，让一般人望而生畏的0和1的数字世界却是他们的冒险乐园。而且，他们总是隐身于幕后，生产出来的产品却为千千万万的人所使用，这一点更增添了他们的神秘感。本刊记者此次飞赴珠海，就是想努力贴近程序员们的生活，尝试着揭开面纱的一角，让大家对于职业程序员们的生活能够有一个更为直观的了解。现在，让我们先来看一看金山公司研发部的程序员们对于他们自己生活的描写。

程序员手记1——难忘iWPS

凌晨4点，珠海金山4楼401会议室依旧灯火通明。推门而入，只见一群两眼红肿、头发蓬松、两手急速在堆满各种零食的键盘上敲击、嘴里不时发出各种怪叫的家伙，用人类所能想象出来的各种姿势“坐”在电脑前。房间里充斥着重金属摇滚乐的咆哮，不时有人随着音乐来一段让人心惊肉跳的“狮吼”。这就是至今还让人难以忘怀的iWPS的开发，它虽然早已结束，但仍然留在很多人的脑海中。

在开发iWPS的过程中，加班到夜里12点钟以后是家常便饭。大家经常叫附近的一家快餐店送外卖过来，久而久之，各人有了自己喜爱的食品，同时连外号也变成食品了。李育平——“炸酱面”，王羽——“锅贴”，尚进——“茄汁猪扒饭”，每天到了凌晨2、3点钟以后，例行公事，打电话叫外卖，然后抓阄决定谁给钱。

iWPS是基于MFC进行开发的，在iWPS的所有工具栏中有一个统一的基类是ControlBar（基类是C++的一个名词，有点类似于父亲的概念），我们简称为Bar。有一次李育平闹了个笑话。当时他正和麦嵩讨论程序，我们突然听到一句“我只有一个爸（Bar），你有两个爸（Bar）”，于是所有人都转过头来，用一种奇异的目光望住他。他一愣：“看什么，我确实只有一个爸（Bar）！”直到我们爆发出一阵大笑，他才知道自己说错话了。

iWPS的代码控制使用了Visual SourceSafe，如果有人想更改一个程序文件中的内容，必须要等其他人释放这个文件的更改权后才可以进行修改。于是在我们的开发进程中经常可以听到以下这样的对话

“你的xxx.cpp改好了没有？”

“你想要吗？你真的想要吗？”

“我……”

“虽然你很有诚意地看着我，但你还是要告诉我呀，你不是真的想要吧，难道你真的想要吗？”

“!@#$!%……”

“喂喂，你们两个要吵到外面去，不要打扰我睡觉……哦不，不要妨碍其他人编程好不好……”

iWPS的开发团队年龄都很小，像朱之光是今年刚毕业，79年的，让我们这些74，75年的都有些惭愧。这家伙年龄小也特别贪睡，每天到了凌晨3、4点钟的时候会自动睡着，且睡态可爱：头枕在椅背上，嘴微张。有时会有人恶作剧，塞一块西瓜到小朱的嘴里，他还会自动地舐下嘴，把大家全都逗乐了。而当他被我们的笑声吵醒时，那一脸茫然不知所措的模样更是让人笑到肚子疼。

今天，iWPS已经问世，那一段开发的岁月却永远让人难忘。

程序员手记2——翻书

"翻书！翻书！"，小Ji的声音又响起来。

小Ji是个无可乐不欢的人，WPS组的同事蔡欣也是，翻书这个点子大概就是他们俩想出来的。

书是一本破旧的绿皮清华版《数据结构》，我从来不知道《数据结构》还可以这么用：每人随意翻一页，比页码的个位数，翻到页码最小的人就得为大家跑下楼去买可乐。

参与的必定有小Ji和蔡欣，有时zzg、frank和我也参加。有时某个人一下翻了个"1"，原本没参加的人乐得捡个便宜，也在旁边大叫："我也来翻书！"。

我却有些心疼，因为楼下小卖店的可乐要比新七星贵出8毛钱，但小Ji他们总是不以为然的样子。我就想，翻书的乐趣实在不是几毛钱可以衡量的，正好是买卖双方皆大欢喜吧。

——王斌

程序员手记3——早晨从中午开始

我从沉睡中醒来，艳阳高照，已经是下午1点半了。匆匆来到公司，叫了外卖，打开音乐之后，大脑开始运转，计划今天的工作。大家差不多都在了，来得早的同事已经在聚精会神地工作，来得晚的也都在预热。

这已经是封闭开发的第10天了，我完全改变了自己的生活规律：下午2点上班，凌晨6、7点回家，生活极其简单，只是睡觉和工作。手边堆满了工作，还不断有新的功能加进来，程序好像永远也编不完。可我不觉得辛苦，我很清楚地知道，这种生活是我极为渴望的。这就像有人选择平静，有人选择燃烧一样。

今天的任务是完成预先定好的几个接口。我很快就进入了状态，思考、输入、编译、调试。编程不是件容易的事，尤其是赶进度的时候，用绞尽脑汁来形容也不为过。每编完一个小模块，我会放松一下，或者听音乐，或者上网，或者跟兄弟们聊聊天。时间过得很快。

头儿说：开会。然后告诉大家进度完成的情况、新的功能点分配以及新的进度安排。最后一句话：活儿挺重，大家辛苦点，顶住。大家说：没问题。头儿想了想，又说：完活儿请大家喝酒。大家说：那当然，一醉方休。然后就散会了。

回到机房，环顾四周，乱！真乱。大家不知从什么时候起都有了一个习惯，一边编程一边吃零食。我选择的是喝可乐，一天喝n罐，一般喝可口可乐，有时也尝试一下非常可乐。到处是饭盒，送外卖的mm对公司是轻车熟路。与机房的杂乱无章形成对比的是项目进展得很顺利，胜利出关指日可待。这样的形势让大家士气高昂，经久不衰。想到这里，我收了收心，继续战斗。

深夜来临的时候，公司里就剩下我们了。这时我们喜欢让音箱狂吼起来。我们听各种类型的音乐，从王菲到黑豹，到Beyond，到BS Boy。我们有很好的音响。我们有时浅吟低唱，有时狂吼。当然，我们还编程。我曾经想过我为什么喜欢深夜工作，当然晚上安静，干扰少，上网速度快（这对开发网络程序很重要）。但我真正喜欢的是这种自由自在、无拘无束的感觉。我甚至可以在机房里抽烟，而不用像白天那样被赶到走廊里去。这是生活，不是工作。

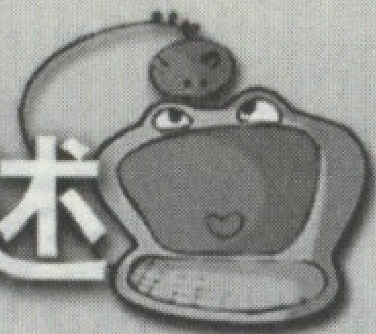
当清晨的第一缕阳光射进屋内，我知道该下班了。我喜欢朝阳，尽管它晃得我睁不开眼睛。有人已经横七竖八地在机房里睡了，这时，屋子里很安静。走在回家的路上，会看到许多上学的小学生。他们朝气蓬勃，而我疲倦已极。当整个城市醒过来时，我已进入了梦乡。

——JiKai

程序员手记4——日出？

正值第一次封闭开发出关的日子，一友人在网上向我提到"海边的日出如何？"，我顿时一片茫然。那阵子我还没毕业，到公司实习。从小到大第一次出远门，而且还是来到风景秀丽的珠海，按理应该痛痛快快地玩一阵子，早上出门看看海上日出，晚上出去散散步。但是，我们iWPSer不能，网络年代一天变一个样，大家都希望能高效迅速地推出iWPS，根本没有空闲时间。封闭开发是最痛苦的日子，白天黑夜混淆不清，只知道肚子饿了就叫外卖，眼睛累了就小憩片刻，而且由于住在公司，所以积累下来有几十天没有出过公司楼房大门，更别提看日出了。珠海的日出到底是什么样子呀？

——李峻



程序员手记5——毕业典礼

zzg，今年7月毕业于电子科技大学。今年2月份开始在金山做毕业设计，因开发iWPS而没有时间回学校毕业。仅在6月中旬回学校几天，交论文、照毕业照、体检。然后立刻回到开发工作中。

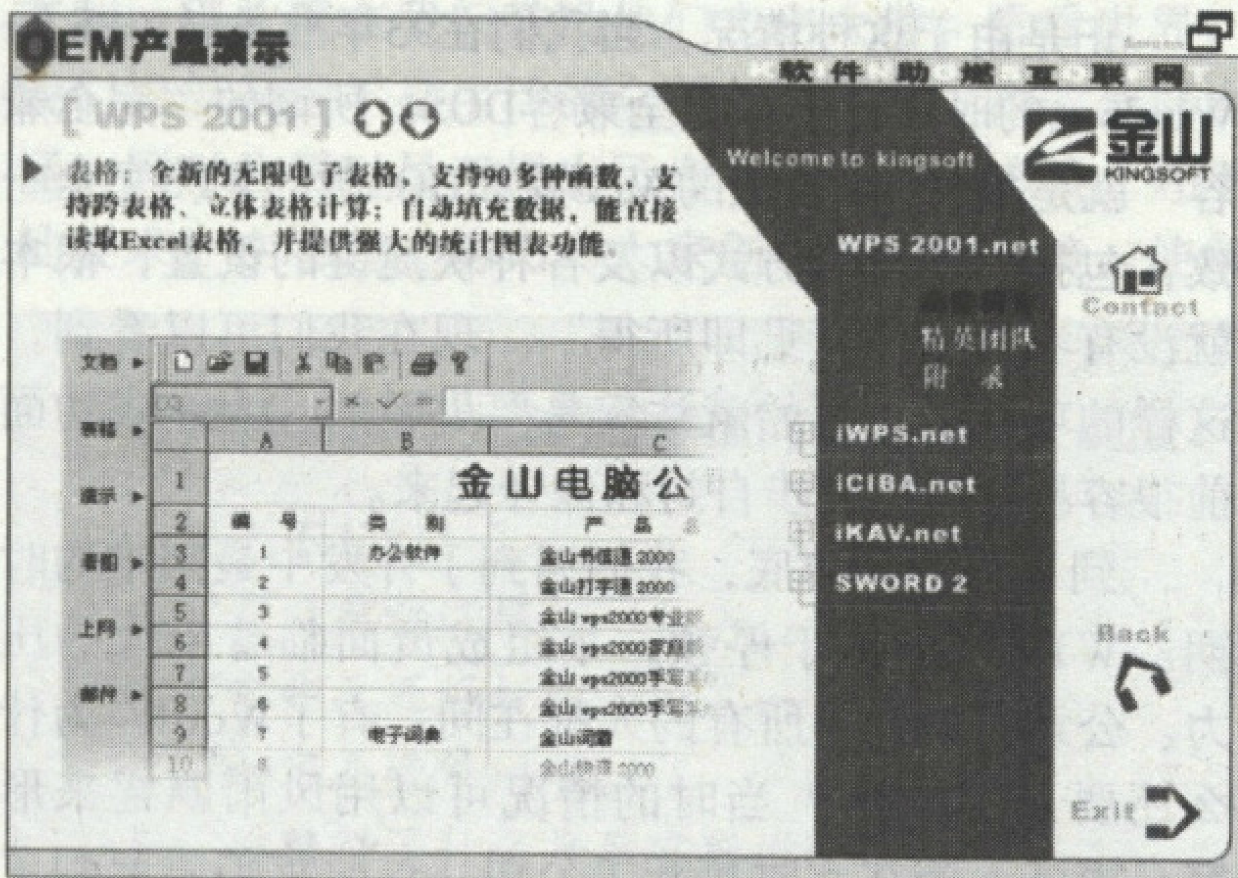
没有参加毕业聚会、没有穿学士服照相、没有领毕业证和学士证（同学代领）、没有同学留言、没有和同学道别……

遗憾……但值得。

程序员手记6

我们开发组成员这几天相对轻松了点，因为iWPS已经准备上市了，第一版本的工作已暂告段落。回顾开发过程中的点点滴滴，自己感触良多。

全公司上下都对iWPS倾注了无比的关注和热情，包括我们的求总和雷总。我记得有一天凌晨1点多，求总打电话把我叫到他的办公室："你看，咱们的安装



程序底图在屏幕分辨率大于1024×768后，偏到左上角，其它都是空白，这样不美观；这是1280×1024的情况，还有，到了1600×1200时，情况更糟……咱们不妨把它全屏充满，或居中显示并用相近底色填充空白部分……"——其实自己在设计时已经考虑过适应屏幕分辨率的情况，但只包括了最常用的800×600和1024×768这两种情况，为了美观并节省资源，设计了两套不同尺寸的底图。在写安装程序时，把底图的参考坐标设为屏幕的左上角，这样在最常用的屏幕分辨率下，显示的底图是很美观的。但在大于1024×768后，底图位置偏了，视觉上有了折损。经求总这样一说和演示，让我想起了在欢迎界面上也会出现类似的情况。"这虽说不上是Bug，但我们要让用户看到最好的，知道吗？"——想不到求总会这么细致，这次又给我上了一课。

雷总经常在北京公司和珠海公司之间来回地跑，每到珠海，就轮流坐在我们的身边"监工"，特别是开发后期，我们熬通宵，他也陪我们一块熬，连续好几天。最后，我们一见到雷总就怕，想逃。雷总有一次早上要坐飞机回北京，临走前还提着旅行箱赶到研发部，看我们的进度如何。"我要亲自来一下，才放心走。uping，昨晚那个'邮件地址自动完成'弄好了吗？lordlee，欢迎界面的简洁设计方案让我看看……"——你说，我们还能有理由做得不好吗？

组内的故事很多，hector临近刻母盘的前一周病倒了，但依然裹着床单坚持开发。大家经常开通宵，累了就拼两个椅子躺下（睡相可是精彩纷呈），sunking和uping连洗涮用具也带到办公室来了。组内也流传了几句"名言"：frank的"痛苦啊"、bruce的"搞定"……有一次，负责netbook的zzg开了一个通宵后，还在坚持。"你怎么不歇会？"我问他。"怕什么，编程又编不死人的"。

我记得3月份刚从学校来到公司实习时，WPS组经理沈老师对我说起当初开发WPS97时，觉得WPS就像自己的小孩一样，我现在也有这种感觉。iWPS已成了我激扬生命中的一部分，看着她即将振翅飞翔，我激动；看着她受到了大家的赞扬，我更感到莫大的满足。

……

看到他们的自述，总是让我感到可爱和可敬。尽管他们是在为了自己的生存和发展、为了自己的理想和志向在奋斗着，但我们没必要要求每个人都必须"为了中华之崛起而XX"。只要每个人都能严肃而认真地对待自己的工作和人生，并愿意付出自己的最大努力，就是值得尊敬和赞扬的。我不知道为什么他们说"孤独的人是可耻的"，但是我知道"创造着的人是快乐的"。

程序员可以说是金山公司最为宝贵的财富，金山每年都会在全国做巡回招聘工作，招聘程序员在金山是所有业务线中最复杂的，一般都会是人事经理加一两个主力程序员负责，求伯君、雷军也经常亲自出马做演讲。一般来看，在1个城市中如果能招到1个顶级程序员，就算是及格了；在1个城市或1所大学内如果能招到2、3个顶级程序员，那简直就值得喝酒庆贺。发现了优秀的程序员，金山一般会替他支付往返珠海的路费到珠海公司面试、试用。如果发现一些大学一二年级的优秀程序员，金山一般也会长期关注。

董波的"卡耐鸡程序员指南"

很多人的志向就是成为一名出色的程序员，但是不知道需要从哪些方面来努力以实现自己的目标。带着这样的问题，记者采访了金山公司研发部总经理董波。

董波，四川成都人士。1993年毕业于暨南大学电子系，1993年11月进入金山公司，参与开发了金山公司的多款产品，其中最重要的就是WPS97。1999年被任命为研发部总经理。下面请看董波热情奉献的"卡耐鸡程序员指南"。

鸦嘴兽：董波，首先请你介绍一下自己来金山的经历好吗？

董波：说起来很不好意思，大学毕业后因为对电脑很感兴趣，我在广州干了2、3个月，主要是做电脑销售。但我这个人的兴趣主要是写程序，对于硬件不太了解，接触得也少，结果人家一天能装个10台8台的机器，我半天才能装好1台，因此天天都在老板的责骂声中度过，搞得自己很自卑，心情也不好。现在想起来当时那个老板一定也很困惑：怎么我招的大学生还比不过临时工啊？（笑）

1993年9月下旬，我慕名来珠海金山公司面试，结果居然没有做完试题，10道题只做完了8道半，还出了一身大汗——我可是从来没有做不完题目的时候。结果后来进了金山，当时的研发部负责人说我是在规定的时间内做完题目最多的人。

鸦嘴兽：看来你装机器不如我，我一天怎么也能装坏个5、6台。那么进入金山公司以后都做过什么项目呢？

董波：刚进公司做的是《金山皓月》，这个项目主要是针对《中文之星》，想做WPS的Windows版。后来做盘古组件的名片管理系统。这两个项目后来都失败了，但是如果没有它们，就不会有我的技术积累，以后的发展也无从谈起了。我到金山公司的时候还从来没有接触过Windows编程，进来以后才开始慢慢学习。在学习过程中给我帮助最大的一本书是Petzold写的《Programing Windows》，程序员们都俗称为"67个例子"，因为它用67个例子由浅入深地讲解了Windows编程，非常通俗易懂，在当时是一本著名的编程参考书，基本上可以说是程序员必备。

从那以后直到现在，我一直是在WPS项目组，负责WPS各个版本的开发工作。

鸦嘴兽：能否给大家谈谈你个人对于编程语言的选择？

董波：大家都知道VC、C++是程序员的主要开发工具。我认为要做系统开发，C语言是必然选择。它的特点是效率高，对于系统的控制力强大。VB、Delphi适合于快速开发使用，而Java、VBScript、PHP、ASP和Pearl等属于专用语言，适合于在某个领域上的开发应用。我认为对有志于从事职业程序员工作的人来说，C语言是唯一的选择。而且在编程工作中，语言只是一个方面，最重要的是编程思想的磨练。

鸦嘴兽：在金山工作近7年，你觉得最困难的时候是哪个阶段？

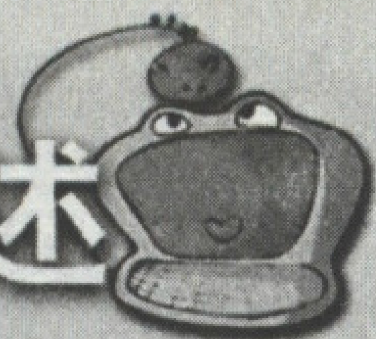
董波：就是WPS被迫从DOS向Windows转型的时期。因为金山在92、93年的汉卡业务十分辉煌，因此没能深切地感受到Windows的威胁。同时，由于当时国内硬件的发展水平比国外要慢一步，机器的条件限制了Windows在国内的普及，当然也限制了我们的思路。

正是由于这种情况，当我们在93年准备做WPS for Windows的时候还要求完全兼容DOS。所谓的"完全兼容"就是指Windows版的WPS要和DOS版的WPS完全一致，包括屏幕显示方式以及各种快捷键的设置，根本就没有考虑做"所见即所得"。现在我们可以看到，这样的项目从一开始就注定是要失败的。人在成功面前很容易就变得固步自封和保守起来。

到了1996年年底，我们遇到了开发中最困难的时期。WPS项目陷于停顿，小组成员面临着巨大的压力。公司上下几乎所有的人都在问：有了Word，为什么还要开发WPS？当时的情况可以用风雨飘摇来形容，很多人都在此时离开了公司。这时求伯君起到了中流砥柱的作用，我觉得全公司可能只有他是从来没有想到过要放弃WPS，最多也只是有些疑问而已。也正是在这个时候，他卖掉了自己的别墅，命令公司所有领导下调工资，只有WPS组保持不动。那时WPS组仅剩的4个人也都是一种完全不计后果，一定要完成这个项目的近乎于偏执狂的情绪在支撑，直到后来终于拿出了WPS97。

在这个过程中，我觉得技术上最困难的就是实现"所见即所得"。在这方面我们可以说是毫无经验，而且缺乏资料，连交流和学习的地方都没有。因此我们先后做了4套方案，走了不少弯路。应该说现在的条件比那时要好多了。

鸦嘴兽：确实是这样，就像孙雯在南孚电池的广告中所说的，"坚持就是胜利！"那么现在作为研发



部的负责人，你对于人才有什么要求呢？

董波：其实研发部并不是特别看重学历，实力和综合素质可能更为重要。来我们这里工作的程序员，其实力在国内应该是最强的，同时要求他们具有极强的自学和英语阅读能力。因为这个行业变化太迅速了，不会学习很快就会落后。

在人才上我们与国外相比最大的差距就在于经验的积累。国内有一种偏见，就是写代码只能写到25岁，30岁就绝对不能再编程序了，认为那样太失身份，这样就造成经验难以传承下来，一代一代的人都要重新摸索。而国外只是看你是否还喜爱这个工作，是否还有这个能力，有可能过了40岁还在写代码。

要想做一个好的程序员，就必须能静得下来，甘于寂寞。在调试程序的过程中，找不到问题之所在是最痛苦的一件事情，有可能只好放弃原来的所有代码，整个推倒重来。其实珠海这里的生活比较平淡，我们的程序员们也都很单纯。但是作为一个人来讲，他们还显得内涵不够丰富，这样对于我们的事业并不有利。因此现在我们鼓励他们走出大楼，看看世界。我们提倡编程不是生活的全部，更不是生命的全部内涵。同时公司对员工提出了肯干、会干、忠诚、好学的要求，在管理上努力为大家创造宽松的环境，使每个人都有成就感。

需要特别指出的是，作为一个软件公司，我们不但在言论上，同时也在自己的日常工作中强烈反对盗版。金山公司研发部所使用的所有开发工具，包括操作系统全部都是购买的正版产品。我们希望自己能够做到言行一致。

鸦嘴兽：最后能不能给我们介绍一下程序员们的游戏生涯？

董波：我们的程序员与普通的电脑玩家一样，也很喜欢玩游戏，我印象里面比较流行的连线对战游戏先后有DOOM、对战俄罗斯、Diablo和雷神。有一个时期大家疯狂迷恋于联网打Quake，经常是同时有十几个人在线厮杀，枪炮声响彻机房，以至于当时求总在研发部的会上说自己看到这种情况感到“很痛心！”不过告诉你一个小秘密：据说求总最爱玩的游戏是《大富翁Ⅱ》，而且是多人对战，乐此不疲。

记者正是雷神系列的狂热爱好者，闻听此言本想以武会友，找金山公司的程序员们切磋切磋，顺便写一篇大众软件记者独挑金山研发部的文章赚些稿费，可惜他们借口工作太忙，没人敢于出来应战。好不容易熬到半夜2点多，再出去拉人，却又都在座位上睡着了。害得记者只好泱泱而返，路上非要拉着董波和毒霸组的组长陈飞舟请吃一顿夜宵方才罢休。

程序员在遇到自己的程序出问题时的19个反应

1. “这不可能！”
2. “它以前就这样。”
3. “它昨天还好好的……”
4. “一定是硬件问题。”
5. “你敲错了什么导致它崩溃了？”
6. “你的数据里有些奇怪的东西。”
7. “我有整整一周没碰过这些模块了。”
8. “你一定是弄错了版本。”
9. “这只是个不走运的巧合而已。”
10. “我什么也测试不了！”
11. “这个不是那个的源代码。”
12. “它可以工作，但未被测试过。”
13. “一定有人改动了我的源程序。”
14. “你是否敢保证你的系统里绝对没有病毒？”
15. “即使它没工作，那又怎样？”
16. “你不能在你的系统上使用那个版本。”
17. “为什么你想那样做？”
18. “当程序崩溃时，你正在哪里？”
19. “我以为已经改正了……”



金山新产品揭秘

作为专业媒体的记者，最关心的当然是产品。珠海之行记者得到了WPS2001以及西山居的最新动向，现在就向大家披露一二。

WPS2001

它应该算是金山公司在2000年最重要的产品，而且首次集成了独立的电子表格和演示制作程序，成为真正意义上的一套办公组件。其主要特点有：

● 崭新的任务条，同一界面集成文档、表格、邮件、演示、上网及看图6大功能模块，自由切换；

● 全面兼容Word、Excel、HTML及PPT文件格式；

● 电子表格程序支持90多种函数，支持跨表格、立体表格计算，自动填充数据，能直接读取Excel表格，并提供强大的统计图表功能；

● 演示制作程序可支持标题页母版、演示页母版、大纲模式、任意选择演示页版式、演示页背景、渐变色背景等等，配色方案及演示模板都经专业设

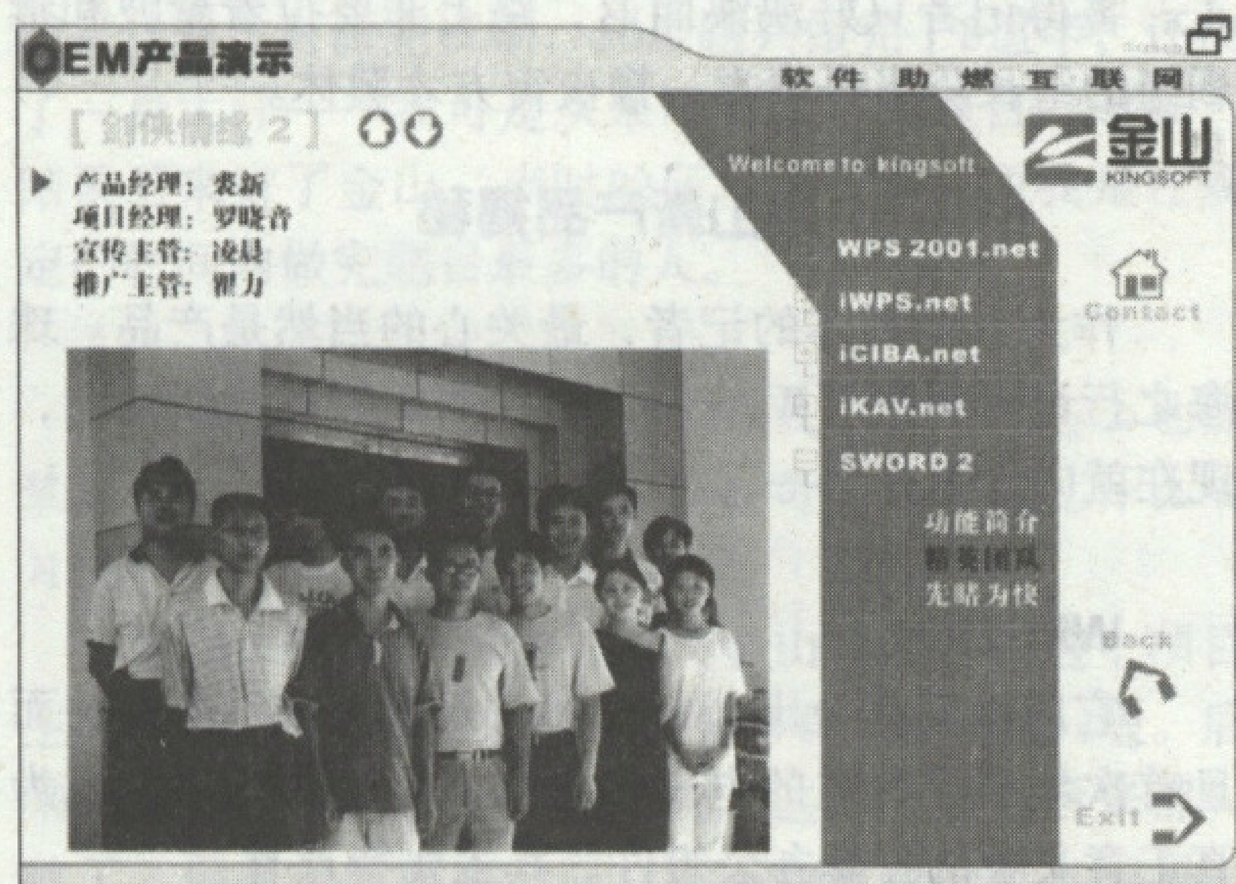


计，独具匠心。

经记者对尚未完成的模块做了一些试用，其邮件和上网就是采用iWPS的设计，而整套产品确实有一些崭新的特点，不但是功能更为强大，而且由WPS2000的单一字处理软件发展成为一套完整的办公组件，应该说比Office更为适合中国国情，值得期待。等它的正式版本出来后，我们一定会在第一时间为大家作详细报道。

西山居

西山居在最近很可能会脱离研发部成立单独的子公司。在《剑侠情缘Ⅱ》之后，《剑侠情缘Ⅱ白金



版》已经上市，其中包括完美结局和更多的支线剧情。明年计划中的产品有两个：4月份上市的《剑侠外传》，它的设计更为自由，注重于刻画人物的性格；8月份上市的《天王本身》，是一款A·RPG类型的游戏，主题是鬼神的故事，类似于《封神演义》。战略上考虑的长线产品也有两个：一个暂时称为《剑啸江湖》，是时下十分热门的图形MUD游戏，目前有4个程序员在做，主要是服务器端的程序开发难度较大；另一个将是一款类似于《暗黑密石》的3D游戏，计划开发周期20个月。另外西山居也在考虑利用自己的优势开展代理业务，第一款代理产品《西风狂诗曲Ⅲ》应该在近期就能上市了。

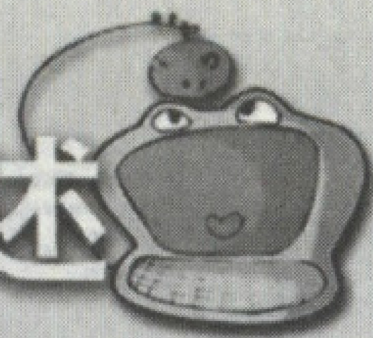
后记

珠海之行，记者收获颇多。通过对程序员们的迫近观察，对于他们的生活和性格有了更为深入的了解。程序员们的外表是冷静甚至是冷漠的，但在他们的内心之中燃烧着一团超越极限、追求完美的激情之火。记得在今年年初的新闻发布会上，金山公司请出了吴晓军、周志农、鲍岳桥、简晶等老一代的“程序英雄”，但现在看来，所谓“程序英雄”的时代已经过去了，现代软件产业所需要的更多的是程序工人，对于项目全过程的管理和程序员之间的密切配合提出了更高的要求。我们欣喜地看到金山公司研发部在这方面已经先走一步，最近他们正在积极努力准备通过国际通行的CMM软件成熟度2级论证，这是一个公司软件产品走向国际市场的必由之路。

据中国软件工业协会统计，目前97%的中国软件公司员工不超过200人，所采取的软件开发管理模式只适合于小型项目。软件开发还停留在“个人英雄主义”阶段，缺乏软件工程的概念。对此，《光明日报》刊载的一篇文章指出，中国软件业要想走向世界，还需要相应的通行证。印度目前的年软件出口额达到了40亿美元，到2008年，印度计划实现软件总产值870亿美元，其中500亿美元是出口。与之相比，中国1999年的软件出口仅为1.3亿美元。该文援引摩托罗拉公司全球软件集团总经理王明瑞博士的话说，中国软件公司进入国际市场的第一个必备条件就是质量，而且企业的质量水平必须通过国际独立机构根据世界标准的认证。目前比较通行的软件质量认证就是CMM。CMM的全称是软件能力成熟模型，共分5级，是美国卡内基梅隆大学的软件工程研究院用来评估一个组织开发软件能力的标准，是一种软件生产质量保证的模式。CMM的重要意义还在于，在达到CMM各级标准的过程中，通过软件工程方法的运用达到提高软件质量的目的，进而增强软件企业与软件产品的国际竞争力。

很多西方公司所需要的大型系统开发工作往往需要更加复杂的开发管理过程，而中国软件企业在解决了环境因素所造成的问题之后，企业缺乏工程化的软件开发和质量保证手段，这必将成为下一步制约中国软件产业发展的瓶颈。

中国的软件业要想走向世界，急迫需要解决这个瓶颈。作为媒体，我们赞许金山公司在管理上的这种追求，同时更希望国内的其他软件厂商都能够有这样的志向和追求。



国内网吧现状扫描

本刊记者 Carol

期中午，北京大学南门外，飞宇网吧连锁店中，大约有50多人正聚精会神地坐在计算机前上网，其中有8人在玩五子棋或挖地雷。虽然五子棋、挖地雷都是很小的电脑游戏，但却引起了记者的注意，因为在国家和北京市关于规范网吧经营行为、加强安全管理的通知中，都特别规定"网吧不得经营电脑游戏"。那么，这个"电脑游戏"的范围是什么呢？是包括一切以电脑为平台的游戏内容，还是仅仅指电脑自身所有的游戏程序，或者是网吧内部局域网中的电脑游戏？带着这样的疑惑，记者开始了对网吧的调查。

来自各地的网吧消息

网吧以上网速度快、费用低而获得许多人的青睐。我国第一家网吧，即实华开网络咖啡屋在1996年开张。从此，网吧如星火燎原，一度热遍大江南北。现在，网吧已经不是什么新鲜时髦的名词了，从东边的大庆一直到西边的喀什，只要有电脑的地方就有网吧存在。

2000年的中国网吧都是什么样子的呢？通过网络和亲身调查，记者搜集了许多这方面的资料，基本上可以反映网吧现在的状况。

北京：这个城市有数家各具特色的网吧。平民化的飞宇网吧共有上网电脑600台，24小时营业，两条共计4M的DDN专线可为网民们提供比普通局域网或拨号上网快许多倍的上网速度。根据电脑配置的不同，飞宇上网的费用从每小时2．5元到每小时10元不等，甚至还提供免费时段。每天平均有3000人来飞宇上网。

老资格的实华开网络咖啡屋以白领和学生为主要顾客，装修精致典雅。三联书店楼上的网吧则被浓郁的文化气息所包围。飞宇和实华开都明确表示自家电脑中没有任何游戏，但是顾客上网玩游戏并不属于网吧经营电脑游戏的行为。这两家网吧中，经常可以看到顾客在网上下棋、打牌。

成都：去年人民路上众多的杂货店和订票处突然都变成了网吧。网吧密度之大，当地人称已达到"三步一吧"的地步。网吧数目的急剧增长造成经营竞争的异常激烈。为吸引顾客，全市绝大多数网吧的电脑上都违规安装了游戏软件。虽然增加了收入，但经营者却为此整日提心吊胆。

喀什：网吧很多，很多网吧是拨号上网，有的网吧干脆就不能上网。网络速度很慢。网吧里都可以打联机游戏。常常有三五成群的青年到网吧中玩联机游戏《星际争霸》。

福州：数十家大大小小的网吧几乎都没有"未成年人不能入内"的字样。网吧里主要是来玩游戏或网上聊天的顾客。福州市已有4年没有再审批开设电子游戏厅，但网吧却有成为"第二电子游戏厅"的可能。

上海：虽然有"网吧对未成年人必须实行限时开放"的通知，但大部分网吧并不将这通知放在心上。目前上海网吧有九成亏损，绝大部分网吧正处于惨淡经营状态，几乎所有网吧都在违背初衷演变成游戏机房。

南京：无照经营的"黑网吧"通过近3个月的整治，已经被取缔了100余家。这些黑户围绕学校开设，吸引学生来网吧玩游戏。网吧实际上已经变成了电脑游戏厅，其上网的主要作用早就被抛弃了。

昆明：强调电脑屋的营业内容为"国际互联网、电子邮件、浏览、查询、登录"等，室内还贴有"禁止16岁以下儿童入内"的字条。但学生却在网吧中明目张胆地打游戏。

厦门：该市45家网吧大部分都是个体经营。在其经营过程中，有些网吧为了牟利，搞变相经营，使网



吧变成电脑游戏室；有的甚至传播黄色信息和其它有害信息；有的则为逃避税收而不办理申请经营许可证和营业执照。社会对此反应强烈，家长、教师称其为"电子海洛因"。警方建议扶持、发展大规模网吧市场，并将逐步关闭设在深街小巷和中小学周边200米以内的网吧。

鞍山：近50家网吧中的一半在该市工商局清理整顿网吧中被查处。查处原因有无执照、超项目经营等。显然，这些网吧经营电脑游戏。

佛山：因为几家违规网吧而使全市网吧遭到比鞍山网吧更坏的命运，被全部停业整顿。

武汉：网吧生意很好，甚至人满为患。青年人到那里去聊天和打游戏。网吧已经变成一个社交场所了。

看来，不管怎样的法规法令禁止，大部分网吧都还是可以提供电脑游戏的。不同的只是网吧提供的游戏位置不同，有的游戏就在网吧电脑的硬盘里，有的游戏却在网上。剔除那些根本不具有上网功能的假网吧真游戏厅不谈，网吧满足了很多人上网游戏的目的。

网民怎样看游戏

为什么要花钱上网玩游戏呢？网民的说法很多。记者因此专门在腾讯的聊天室里组织了一场专题讨论。参与讨论的网民几乎都是从玩游戏开始接触电脑的。而"游戏"这个词与我国的传统教育文化理念之间存在着很大的矛盾，游戏被和"挥霍钱财，玩物丧志"等败家行为划等号。



作为计算技术的高度结晶，电脑游戏具有传统游戏无法比拟的参与性和趣味性，它是真实的全面虚拟，是对游戏者智慧的不断挑战。好的电脑游戏，甚至超过一本世界名著的教育意义。当年国内第一批电脑游戏高手中的很多人都成为如今IT业的精英，他们的存在证实了电脑游戏的实用价值。越是禁止电脑游戏，越是增加了它的诱惑力。如同黄河之水，围堵和引导疏通，哪一种更能有效防止水患呢？答案是不言而喻的。

记者了解到1999年的"星际争霸"游戏比赛，全国有100多位游戏高手热烈响应。继而，是"游民部落"游戏大赛。在网络公司、游戏厂商和网吧支持下，玩家们有机会汇聚一堂切磋技艺，交流经验。游戏对人的智力和体力的考验不亚于一场竞技比赛。为此，每天有8千人次访问新浪网的游戏栏目。单从报摊上电脑游戏类杂志报纸的种类数量就可知道，电脑游戏的热爱者究竟有多少。

世界上最大的在线游戏服务器战网（Battle.net）向玩家提供了一个可以自由聊天、挑战对手和创建一个新的多人对战游戏的区域。数百万的正版游戏玩家在战网上进行过激战，90天中就有超过210万的活动用户在线游戏。

由此可见电脑游戏是世界性的娱乐潮流。有数据表明电子游戏软件业是世界上发展最为迅速的一种娱乐业。美国个人计算机和游戏机使用的游戏软件销售量1999年增加了25%，销售额达到55亿美元，该行业今年仍将以两位数的速度继续增长。游戏软件无疑将成为黄金产业，但是我国的游戏软件设计和制作能力究竟如何，玩家们心里都很清楚。从这个角度来说，我们玩游戏玩得还很不够。

网吧：成也游戏，败也游戏

"1999年7月20日，北京市海淀工商分局在甘家口地区取缔了一个小网吧，当时这个不足15平方米的小屋内摆放着14台电脑，每台电脑前都挤着几张稚嫩的面孔，有在'作战'的，有在'观战'的，还有'助威'的，一个个都很专心和投入。"

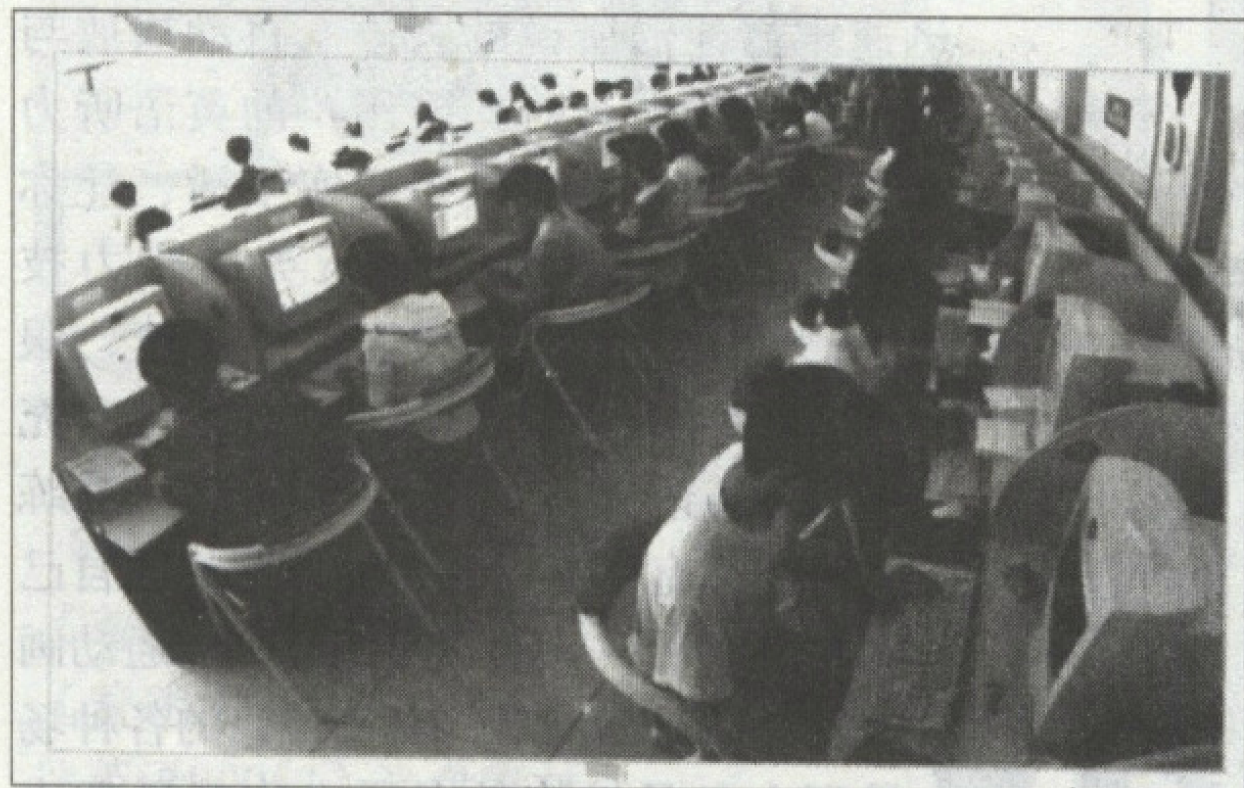
"高一理科班一名男生的家长说，他的孩子本是个学习刻苦的好学生，但自从成了"吧迷"后，上课时想着玩游戏，常省下饭钱去网吧，本来十分健壮的孩子变得又瘦又弱，成绩一落千丈。"

这是两段关于网吧的典型报道，媒体上有着大量类似报道。一时，网吧和电脑游戏成为社会焦点话题，全国到处都是迷恋游戏而不能自拔的学生，令人忧心忡忡。有关部门不得不以"难以控制和管理"为由禁止网吧继续经营电脑游戏，同时加强对网吧的管理。

其实对网吧的管理，从来都是很严的。记者从工商部门了解到，网吧申办手续非常地复杂：要办理《网吧特许经营证》，《网吧安全许可证》，《网吧营业执照》，《网吧收费许可证》和《网吧税务登记证》等5证，具备相应条件才能开吧。。申办手续如此复杂，怨不得有那么多想急功近利赚一把的无照黑吧。而严格的规章制度并没有阻止以网吧的名义到处祸害青少年的电脑游戏厅（在那些地方，根本就无法

联上互联网）以及无照网吧的曼延，这恐怕就有更深层的社会原因了。

从管理部门的规章来看，“网吧”是指通过计算机与公众信息网络联网向消费者提供上机学习、信息查询和交流等服务的营业性场所。在它的经营范围内不包括电脑游戏。那么“上网玩游戏”和“禁止经营电脑游戏”的规定是不是矛盾了呢？



这个问题在南京被提了出来。近期南京市社文办会同市工商局等有关部门在对该市“电脑屋”、“网吧”进行拉网式检查时遇到了网络上本身就有在线游戏，不需光盘就可玩起来的情况，有些网站的游戏还带有色情成分。如何管理“网吧游戏”？南京市社文办负责人对这个“新问题”没有回答，但是表示文化部将会同信息产业部研究有关政策。

仅仅是提供上网条件的网吧，就算顾客在网上玩游戏，也不能算做是经营游戏吧？就这个问题记者电话采访了北京的公安部门，得到的答案是模糊的。从公安部门传出消息，以后将采用技术方法在IP地址上控制网民对登陆网站的选择，这意味着顾客在网吧里将无法连接上游戏站点。

大部份被调查者认为网吧只是信息社会的产物，为人们提供集中上网的场所，其存在的价值和意义应该予以肯定。关键是行政部门如何对网吧进行管理，促进其健康有序地发展。简单的行政命令禁止电脑游戏，真的就可以做到天下从此太平，网吧都变成模范少年之家？恐怕值得怀疑。

电脑游戏的反面作用，与其说是游戏的，不如说是人的。游戏中的暴力和色情同样充斥在电影电视中，并非游戏本身所独有。引导青少年正确看待游戏，不仅仅可以享受游戏中的巨大乐趣，还能开发智力、拓宽视野、提高计算机应用水平。这种引导，需要家长、教师和整个社会一同努力，那种把责任一味推到网吧身上的做法无疑过于武断和片面。当然，有一些网吧利欲薰心，纵容甚至引诱未满18岁的少年玩游戏，这也是不争的事实。这些害群之马，的确应该尽早清除，以保证网吧的正常经营活动。

未来：快乐上网，理智游戏

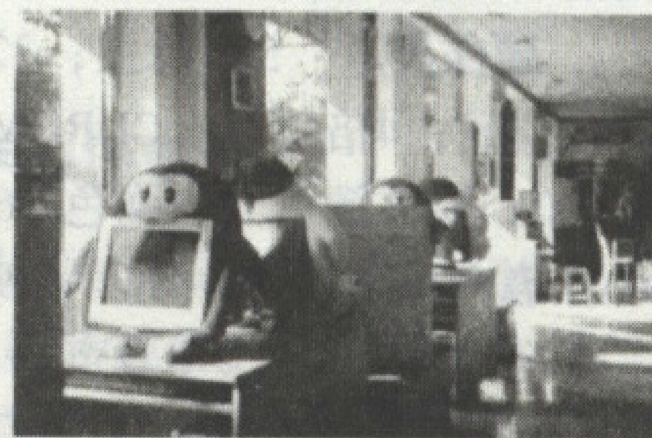
记得两年前和朋友去网吧打联机，一群兴奋不已的青年度过了难忘的一夜。联机使我们免于都市夜晚的喧嚣和放纵，而是在虚拟的战场上斗智斗勇。单从娱乐角度讲，联机实在是很文雅很文明的游戏形式。不过游戏者首先要有自我控制能力，在游戏中纵横天下的同时清楚游戏到底是怎么回事，难道在FPS游戏中的枪杀可以带到真实世界中来吗？过度迷恋游戏当然不对，但是不接触一下那些内容丰富

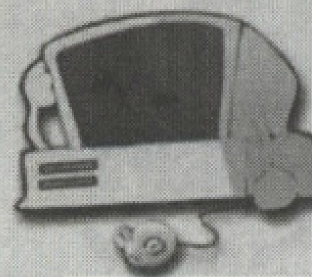
奇特的游戏又确实让人遗憾。我们就不能在保证社会秩序稳定的前提下，让更多没有电脑的人享受到优秀电脑游戏的乐趣吗？

完全剥离了电脑游戏的网吧，是否能让家长、管理部门、社会等对它高枕无忧呢？日前北京市朝阳区公安部门又查封了一家利用国际互联网，下载色情淫秽照片的网吧。据相关人士介绍：仅北京市就存在着既没有正式在公安机关备案审核、也没有办理过任何手续的网吧至少几十家。由此可见，对网吧内电脑游戏的限制，并不能就此规范国内网吧业，完善对网吧的管理还有大量的也是更重要的问题有待处理。与其简单禁止电脑游戏，不如加强对电脑游戏的审查过程，加强对有规模的守法的网吧的扶持。

计算机在我国的普及还需很长的时间，网吧一时尚不能缺少。网吧将来的发展重点，应是以高速、低价、安全和良好的技术服务吸引顾客，使网络能够真正走入大众生活之中，成为信息来源的最好途径。我们的邻居印度在这方面就做出了榜样。印度这样一个1/3人口还生活在贫困线以下的国家，想要普及因特网十分困难，于是印度信息技术部就推出了在全国1600座大、中、小城市以及农村大力发展网吧网亭的计划，这一计划得到了印度各级政府以及信息技术行业的大力支持。现在，许多印度人都可以通过街头巷尾的网吧、网亭上网，接收发送电子邮件，通过因特网了解世界各地的信息。

记者希望社会用更理性的眼光来看待网吧和电脑游戏。也许有一天，记者可以再次邀朋唤友，走到网吧中厮杀一番。但是我们会很节制。因为我们深知，游戏再精彩也是虚构的，只有脚踏实地的生活，才能创造自我人生的辉煌。







学习的返朴归真

网络学院工作室

我们清楚地知道英语在计算机应用中的地位，它在互联网.net大潮中更是不可或缺的因素，每个接触电脑的人都应力争达到很好的英文水平。此次我们提及英语学习的返朴归真，主要是看到随着计算机的发展，在计算机上学习英语已是一种重要的学习方式，而其中方法多种多样，随之而来的是形式各异，效果殊途同归的各种英语学习软件之群英荟萃，不过因开发厂商的能力不同，造成了市面上的个别软件未能达到应有的性价比，读者也未能取得良好的学习效果。现在我们就情景英语这一学习方式选择了4款重量级产品向大家介绍，还是那句话，使大家能够真正做到"明明白白消费"。

英语学习的方法多种多样，苦背单词＋刻学语法，录音对比＋听力口语，还有众多的速成补习班，不外乎是勤学苦练，多数人脑子里还存有笨鸟先飞的谆谆教诲，那么我们是不是必须用如此枯燥乏味的方法学习呢?虽说这也是非常有效的方法，但我们现在还有一个可以帮助大家迅速提高英语水平的方法，过程却是非常轻松自在，这就是我们今天要为大家介绍的返朴归真学习法：通过生活情景实例让大家融于其中自然而然地学习，毕竟语言环境是外语学习中的重中之重。

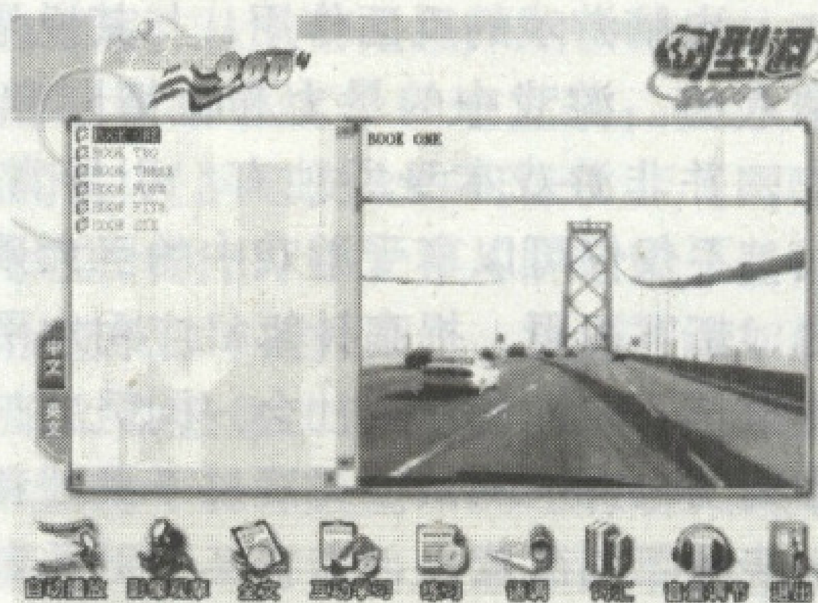
着迷英语900句

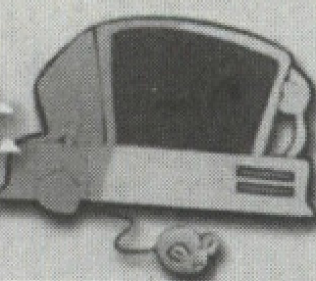
英业达集团天津公司制作，三联书店最新出品的着迷900英语系列软件之一。产品包括6CD、1本着迷英语900英语系列软件说明书。

硬件要求：586以上；32MB内存；30M以上硬盘剩余空间；4倍速以上CDROM；声卡；屏幕分辨率800×600；屏幕颜色为增强色(16位)以上。

软件环境：Windows 95/98/2000/NT 简体中文版

《着迷英语900句》安装后占用硬盘空间5.21MB，运行时需放入学习光盘。《着迷英语900句》由自动播放、影像观摩、全文影视、互动学习、句型演练、语调、词汇等几大部分组成。在自动播放和影像观摩部分您会看到《着迷英语900句》中的每个人物真实生动地在影像画面上活跃起来，他们领你走入真实的生活，了解异国风情，你会逐渐熟悉每个人的音容笑貌，从而迅速掌握他们所说的言语。自动播放与测验内容相结合对提高用户的英语听力有极大帮助，真实模拟现实生活，让你身临其境，在娱乐中增长英语听力技能。影像观摩中为用户安排了跟读、跟录、查字典、角色扮演等丰富功能，充分运用英语教学中的听、说、读、写练习，使你有机会以最快的速度提高自己的英语水平。互动学习部分以卡通动画形式模拟对话情景，富有特色的各种场景配上各具性格的卡通人物的风趣表演，为你提供亲自参与对话的练习机会，达到互动学习的目的。同时其中加入了句元素平台：查字典、跟读、跟录、字幕等功能，让用户边听、边看、边念、边学习、边娱乐，在轻松愉快的气氛中获得较好的学习效果。句型演练部分涵盖了替换练习、选择练习、造句练习、填空练习等几项练习内容，使用各种表现手法，配以逼真的声音效果，为用户创造一种全新、动感的学习环境。全文影视、语调、词汇等几大项内容，帮助你对《着迷英语900句》的内容从另一角度有个更好的认识。全文影视将影像与文字有机地结合在一起，可由文字检索相应影像。语调界面中将900句关键句逐句详细标示出正确的语调图，你可以按照此语调图学习每一关键句的发音，同时也可帮助你纠正在发音语调上的错误。词汇界面罗列了《着迷英语900句》中所有的单





词，每一单词均提供有标准国际音标，恰如其分的例句为你牢记单词提供了有利的保障。另外，《着迷英语900句》光盘经安装后，即自动对该公司的另一产品

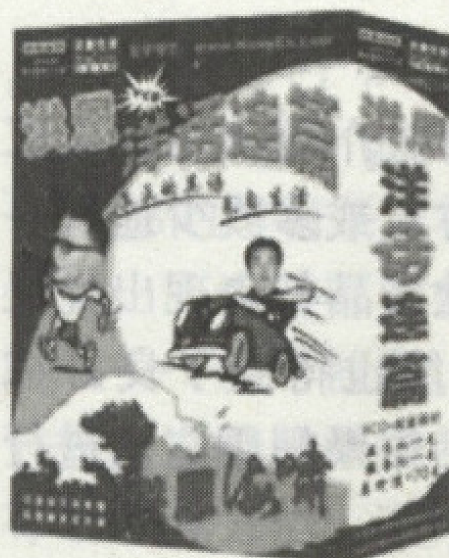


《着迷词王2001》提供支持接口界面，用户可通过《着迷词王2001》的"即时学习"功能直接查询《着迷英语900句》光盘素材。

《着迷英语900句》是以著名英语教材《新英语900句》为素材制作的多媒体英语学习教程，结合"情景教学法"，将现代英语的全部要点总结为900个标准句型，以纽约万国博览会为背景，以10个美国家庭的实际生活为蓝本，在29个场景中穿插，演绎出多幕生活情景剧，用户在159段电影短片构造的真实语言环境中，通过"看电影短片学习英语"，从而快速、科学、高效地掌握英语"听"、"说"要诀。在测试过程中，我们没有发现比较大的BUG，只是在全文影视中，我们可以一边观看实景，一边听发音，在界面上提供有当前的英文语句及中文翻译，在此处我们可以设置为只显示英文，或者同时显示中英文。有一点不便的是必须在播放前进行选择，开始后就不能再改了，这样还是有一些不方便。至于其它功能都能够正常体现，总体来说《着迷英语900句》为是一款不可多得的英语学习软件。

金洪恩英语教学系列之一：洪恩洋话连篇

金洪恩公司出品的多媒体教学软件为数众多，其中不乏极品，《开天辟地》是我们耳熟能详的经典之作。再拿英语教学软件来说吧，其英语世纪行Ⅲ系列中的多款软件都是英语学习者的良好教材：《从零开始学英语》、《随心所欲说英语》、《听力超人听英语》、《耳目一新读英语》从学、听、



说、读英语的诸多方面为用户提供了有效的学习方式。此次我们要介绍的《洪恩洋话连篇》更是另辟捷径，其品质再一次证实了金洪恩公司的用心良苦。

真正的英语来自生活，北京电视台王牌栏目力邀美语专家倾力制作，金洪恩再赋与其人性化设计理念，该节目已在电视台播放，当然，我们最好还是将其请回家学习更好，因为我们可以更合理地安排学习时间。

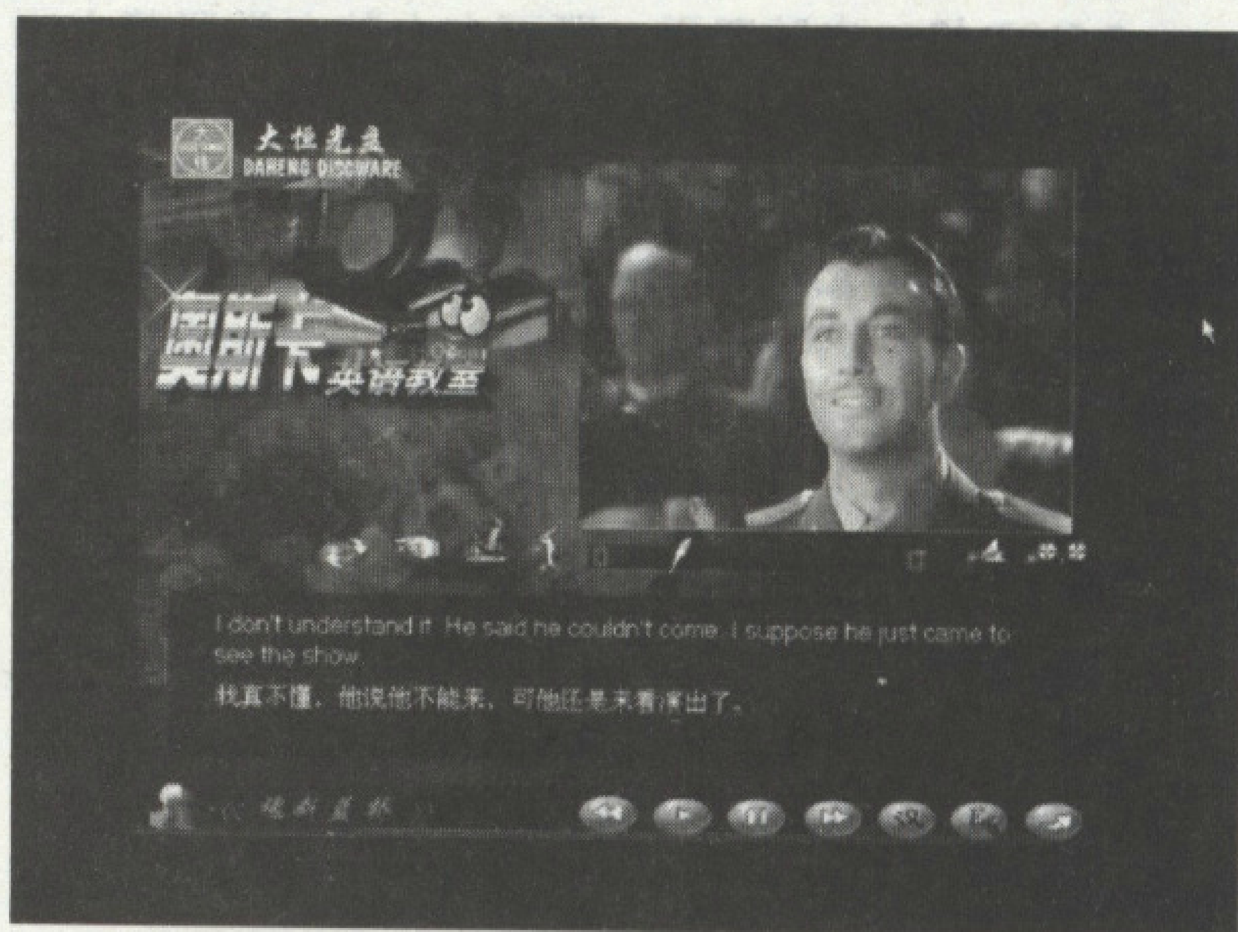
《洪恩洋话连篇》共48集，6VCD。它有三大特点：

1.休闲学习法：并非传统循序渐进式教程，你可以从任意一集开始趣味英语之旅。

2.广泛适应性：学习内容暗含"外企必备口语"、"时尚交友口语"、"酒吧休闲英语"等实用英语，可以说是所有"充电一族"的上佳选择。

3.全新教学思维：由风趣的美语专家和主持人全程表演"脱口秀"，让你在不知不觉中达到学习目的。

其实，口语学习是一件令人头痛的事情，曾一度困扰了许多的人。加之国内每个地区都有各自不同的方言，这对英语口语的学习更是一大障碍。因此，训练标准的口语发音相当关键。《洪恩洋话连篇》最大的特色是将学习过程完全融于口语教学之中，适合初中以上英语水平的人快速提高英语听说能力，使英语学习者在短时期内迅速突破口语瓶颈。随盘附赠的迷



你口语手册中的"每日必背"浓缩了英文口语精华，方便学习者随时记忆。

奥斯卡英语教室

该系列由大恒电子出版社出品，此次我们拿到的是8部影片中的第一部《魂断蓝桥》。产品包括双CD和一本影片对白手册。光盘还带有一个在线英汉字

典，在第一张光盘的EVDIC目录下。

硬件环境：奔腾133，16M内存以上，640×480 16M高彩色显示。

软件环境：中文Windows 95

还记得曾读过的一本小说中提到某人具有外语天赋，为快速掌握外语，只看原版影片而短期内就有所成就。当时我就想这应该是一个很好的学习方法。此次亲身体会一下，果然不错。

奥斯卡英语教室的主要特点：

1.语音复读功能：用鼠标点击播放VCD窗口或按键盘或点击“复读”按钮即可使用语音复读功能，可以让使用者重复收听收看刚播放过的VCD内容片段，从而达到强化记忆，让使用者能够事半功倍。

2.定义难点库功能：单击定义难点库按钮，过一段时间后再击一次，这时会出现定义难点库对话框，键入你想为之设定的名称，这样计算机就把刚才两次点击之间的VCD内容记录下来；点击显示难点库按钮，会出现难点库对话框，其中就有你刚才设定过的难点，双击其中一个难点，即可播放该难点内容；调整循环播放按钮，可使该难点内容循环播放或者播放一次；在难点对话框中，单击一个难点，按DEL键可把该难点删除。

3.关键词说明：点击“关键词”按钮，可观看正在播放的对话中的某些关键疑难词汇。

4.同步显示或隐藏中英文字幕。

5.VCD机、电脑双用：既可在电脑上学习英文，又可在VCD机上欣赏原版英文电影。

由于产品提供了影片对白手册，英语水平较低的人也可以通过事先预习而降低此学习方式的难度，逐步提高英文水平。

着迷电影英语

英业达集团天津公司制作，三联书店最新出品的着迷900英语系列软件之一。《着迷电影英语》系列包括《飘》、《呼啸山庄》等8部电影。此次我们拿到的《卡萨布兰卡》包括2张CD、1本着迷英语900英语系列软件说明书。

硬件要求：586以上；16MB内存；30M以上硬盘剩余空间；4倍速以上CDROM；声卡；环境屏幕颜色为增强色(16位)以上。

软件环境：Windows 95/98/2000 中文简体版

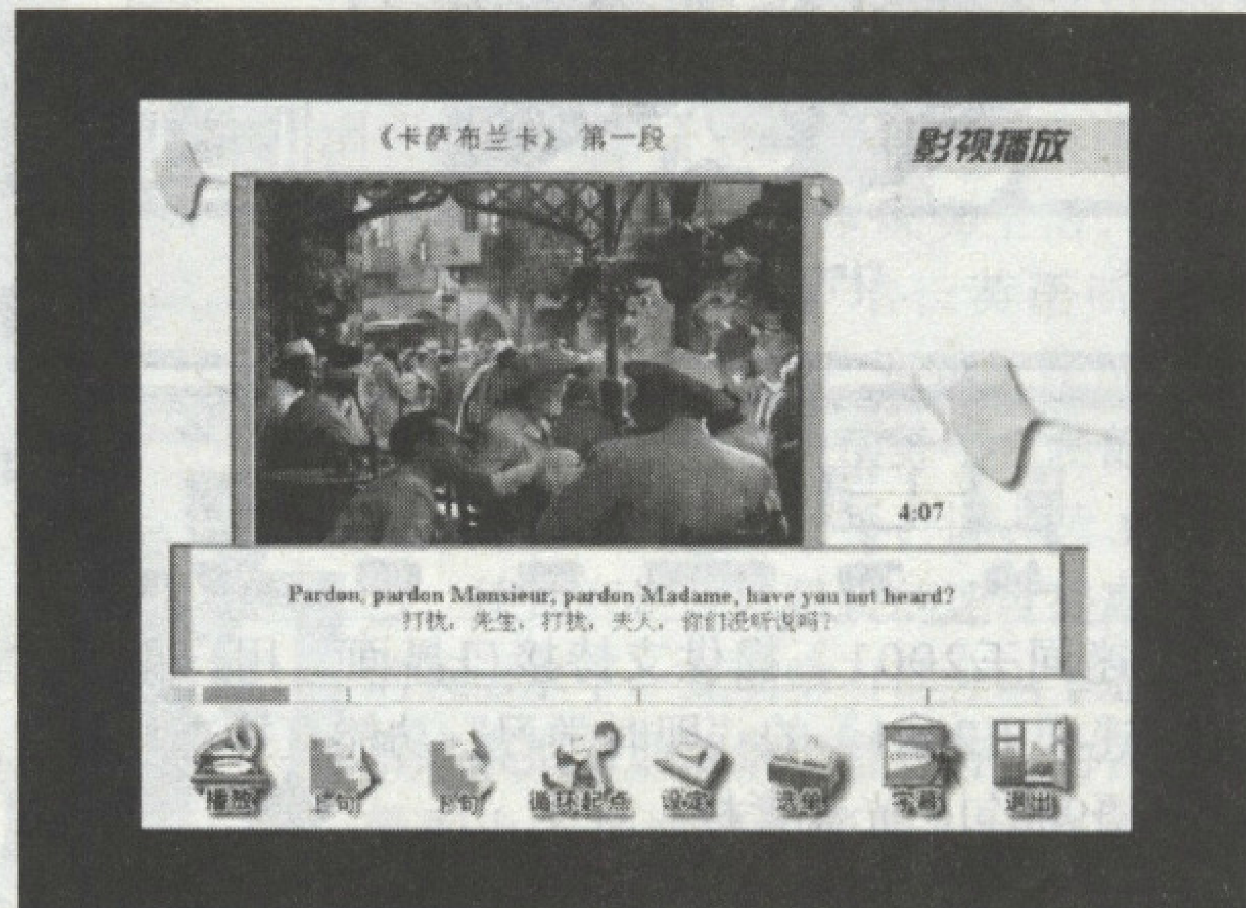
《着迷电影英语》系列采用先进的多媒体技术，将VIDEO CD转化成集欣赏、娱乐、学习于一体的多媒体光盘。主要包括影像播放、词汇、全文影视、听力高手、学习记录5大部分。

1.影像播放：播放经典英文原版电影，并辅助英文学习功能。

1) 一般控制功能包括：影像暂停/播放、上句、下句、设定循环播放及影像屏幕缩放。

2) 辅助学习功能包括：

设定：包括对角色扮演、跟读、跟录、跟读/跟录速度等状态的设定。



字幕：提供了英文、中文、中英文及无字幕四种状态的选择。

查字：对字幕中所有的英文单字可进行查字典。

2.全文影视部分：显示全文中所有对话并可发音、导读、查字典、打印。

3.词汇部分：显示影片中所有出现的单字并可发音、详查、强化、练习、游戏及打印。

4.听力高手：以影片为素材设计了填空、造句、英文三选一、中文三选一等4种听力测试方式，几乎涵盖了影片中所有的场景对白，只有真正听懂才能顺利通过这4种题型的考核。同时配有计时、结果统计及弱点分析。

5.学习记录：对所有测验结果进行记录，并提供数字和图表2种方式。

《着迷电影英语》系列没有提供影片的对白手册，虽然软件有打印功能，但对用户来说也是不方便的。不过其背景音乐与主界面设计及整体功能还是蛮不错的。

结语

通过对以上4个产品的主要功能介绍，相信大家会有所了解，并对情景英语学习方式或多或少地有一些兴趣。在笔者试用过程中，每款产品都表现出优良的品质与上佳的稳定性，软件功能也得到了良好体现，可以说都是非常不错的产品。如果利用它们进行学习，英文水平一定能够突飞猛进。

Flash搞笑游戏站

Gaoyouxi Flash

河南 Aladdin

提起Flash，广大网虫可能都再熟悉不过了，它与Dreamweaver和Fireworks被称为主页制作方面的三剑客，是Macromedia公司的拳头产品。其实，作为一种新兴的流式媒体，FLASH结合了声音、动画与多种多样的动态触发事件，不仅将之应用于网络上可以增加WEB页面的美观和加快下载速度，而且它在多媒体制作方面也有着自己的独到之处，至于制作一些有趣的小游戏，更是不在话下。随便上网搜一搜便可找到许多FLASH爱好者的经典之作，如果你感兴趣的话，就随我走一趟这FLASH游戏一搞笑之旅吧，不过首先还请自备好面巾纸，以准备吸收随时夺眶而出的爆笑眼泪！

游戏昵称：快速灭蚊法

文件名称：kill-mos.EXE (538kB)

"春眠不觉晓，处处蚊子咬。撒上敌敌畏，不知死多少。"这篇诗作出自哪位改编大师之手已无从考究，不过从中也可以看出，人们对于这个嗡嗡叫的小东西的痛恨和无奈。在每年这个无聊的季节，这些讨厌的蚊虫便又开始四处出动滋扰民生。好在今年的炎炎夏日里，你将会有难得的机会在大树底下乘凉而无须担心身上又会起疱，当然这得是在你把这个FLASH游戏中的十八般武艺都学到手的前提下，至于都是怎样恐怖的灭蚊大法，修炼以后你就知道啦！

游戏昵称：烧烤沙鼠

文件名称：gerbil.EXE (709kB)

你的烤箱平常都用来烤什么呢？面包、鸡腿、花生米……这些都太普通了。今天给你上一道不同寻常的菜——烧烤沙鼠，不过因为没有人敢下刀的关系，只好将这整只活蹦乱跳的沙鼠放进烤箱，烤箱面板上有十个火力档，要吃几成熟的鼠排，就请您自己拿主意吧。

游戏昵称：超级理发师

文件名称：Bad.EXE (679kB)

听说对面街角的发廊来了一位超级理发师，可以做出各种古灵精怪的发型，你当然要去试一试了。不过这位传奇理发师的品味可实在是不敢恭维，如果走到大街上有人莫名其妙地踢你，不必摸不着头脑，这都是那位理发师的杰作。

游戏昵称：暴躁男友

文件名称：Bzny.EXE (332kB)

你是否经常感受到来自社会、经济、生活、学习等方面的压力而又不敢有丝毫的放松呢，看来要送你一个暴躁男友了，这可是舒解压力的好工具呀，你只要抄起狼牙棒瞄准从地洞中不时探出的那张看了就有气的脸狠狠地……

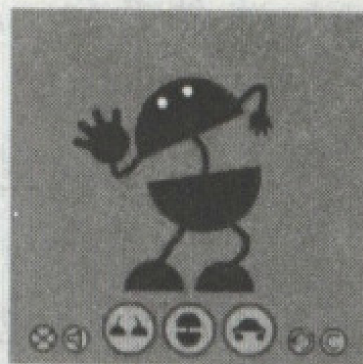
游戏昵称：狗运坎坷

文件名称：dog.EXE (1.25MB)

这只刚才还不可一世的小狗将要遭受什么样坎坷的命运呢，请一路"GO"下去，马上就要见分晓了。

游戏昵称：抽筋舞

文件名称：Dancer.EXE (217kB)



不知什么时候曾经很流行的抽筋舞又传染到电脑上来了，不信你来看看这个细胳膊小腿的蛋壳君的抽筋乱舞，WO，你还可以控制它的双手、双腿和它的蛋壳肚皮，真是随你想怎么抽就怎么玩儿。

游戏昵称：NI-NI拼图

文件名称：npuzzle.EXE (383kB)

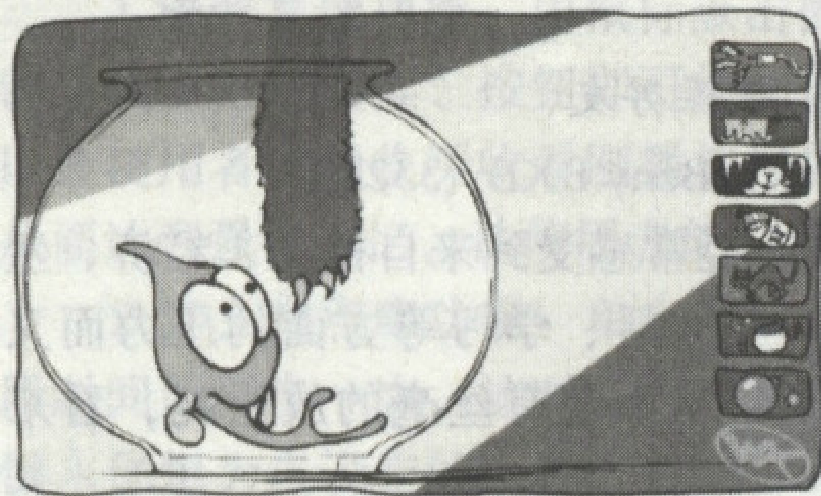
这是一个关于老奶奶和孙女ni-ni的拼图游戏，你

要将散落在桌面上的碎片重新拼成ni-ni和老奶奶的合影照，而每将一块图片拼上去，它都会动起来，将照片全部拼起来后，老奶奶和她的小孙女会给你什么奖励呢？（适玩年龄：3-80岁）。

游戏昵称：虐待金鱼七部曲

文件名称：Fish.SWF (199kB)

有什么事情能比虐待一只无助的金鱼更惬意呢，现在你有了一个好机会，可以用七种不同的方法来对付你鱼缸中的那只小东西，它们分别是过电、加热、冷冻、下毒、猫爪、震动、炸弹这七种酷刑，究竟选择哪一种才能符合你的变态品味呢？就请你好好抉择吧！


T-Bone's Stress Relief Aquarium 2.2 brought to you by TheWax.com ©1999

游戏昵称：百炼金鱼

文件名称：sra3.SWF(279kB)

上次被你虐待过的金鱼它现在怎么样了——你一定很关心吧，其实它又换了个新家，现在在一个设施齐全的现代化高级水族箱中，当然同时也是一个炼鱼馆，如果想让你的金鱼变得更加强壮，这里可以让你用比平常更多更惨无人道的十二种方式摧残金鱼宝宝的身心健康。

游戏昵称：冲力试验

文件名称：ctd.SWF (130kB)

欢迎你来到本公司的冲力模拟实验室，在这里你将能体验到一辆刹车失灵的汽车在4种危急情况下的尴尬境地。

游戏昵称：马拉松大赛

文件名称：mls.SWF (259kB)

动物王国的马拉松大赛就要开始啦，此次参赛的有贼爸爸、杀手强、包鱼刷等8位经过地狱级特训的选手，相信将会有一场龙争虎斗的激烈拼杀。比赛开始后你只需不停地在右下角的Click钮上狂按鼠标左键便可带领你的队员一路冲向终点，拿了冠军的话还有丰厚的奖品哪。

游戏昵称：霹雳baby

文件名称：baby.SWF (106kB)

看过婴儿跳霹雳舞吗，现在你可要开眼了，因为霹雳baby的热舞演出马上就要粉墨登场了，如果你觉得光看还不过瘾的话，马上运用你的抽筋细胞为霹雳baby编上一段更HOT的劲舞吧！

游戏昵称：贼阿爸偷西瓜

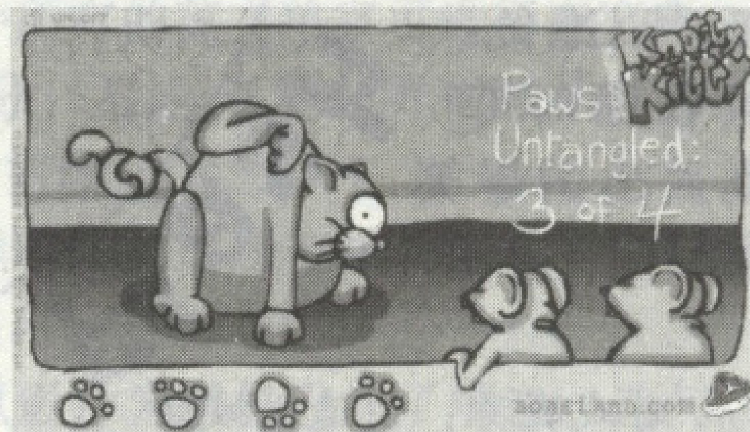
文件名称：water.SWF (211kB)

在一片蔚蓝的深海中，贼阿爸鲨鱼先生为了让3个饥饿的鲨宝宝吃到新鲜可口的沙瓤大西瓜，不顾看守海瓜田的章鱼哨兵的阻挠而在拼命争抢着到口的大西瓜。在游戏中用鼠标控制方向，空格键负责将飘荡的西瓜含在口中，送往嗷嗷待哺的3个鲨宝宝嘴边，但要随时注意躲避章鱼哨兵的激光束和满布瓜田的海星刺，在救生圈中则可以增加生命值。

游戏昵称：新猫和老鼠

文件名称：tkk.SWF (360kB)

看过猫和老鼠的朋友都知道，笨笨的汤姆猫总是会被使坏的杰瑞鼠耍得团团转，在这个游戏中也不例外。看那只伸开爪子找跳蚤的猫咪才三两下就被自己的猫爪猫腿给纠缠得无法动弹，可气的是竟然还有两只可恶的地老鼠在旁边幸灾乐祸地冷嘲热讽，俨然不将咱猫少爷放在眼里，一定要马上将猫咪解救出来才行。游戏开始后，你便可以控制猫的4只爪子来帮它解开束缚，不过先动哪只再动哪只可是有讲究的，弄不好可会越帮越忙哦。



游戏昵称：催眠羊羔

文件名称：Yang.SWF (143kB)

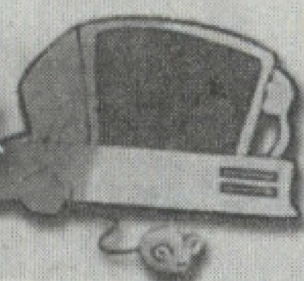
你是否和我一样经常失眠呢，那么请出这只跳栅栏的小绵羊来为你催眠帮你入睡吧，如果你想要更快点入睡的话，就请绵羊多吃些草，跳栅栏的频率自然就会快上许多，相信你也会马上——咦？已经睡着啦！

游戏昵称：雷区生死跳

文件名称：mines.SWF (109kB)

战争虽然结束了，但你若想活着回去，还必须穿越这片至今无人能过的死亡雷区，你可以运用亦步亦趋、轻跳、纵跃和祈祷这4种方式尝试通过雷区，但就算侥幸过去了也千万别高兴得太早，因为……

（下转34页）





PC模拟版

SKY-BLUE工作组 张晓晖

模拟器简介

在PC机上的音乐游戏模拟器除了DDR外还有4种：BM98（模拟BEAT MANIA系列）、MIXWAVER（模拟韩国产的DJ游戏EZ2DJ）、DRUMMANIA（模拟打鼓机）和PGF2（模拟吉他机）。虽然看上去这是4种模拟器，可是实际上它们的核心程序是相同的，所不同的只是外部界面，不相信的话去看一下它们的BMS文件就知道了。BM98是其他几种模拟器的基础，换句话说另3种模拟器都是在BM98的基础上改的。所以下面重点介绍BM98。

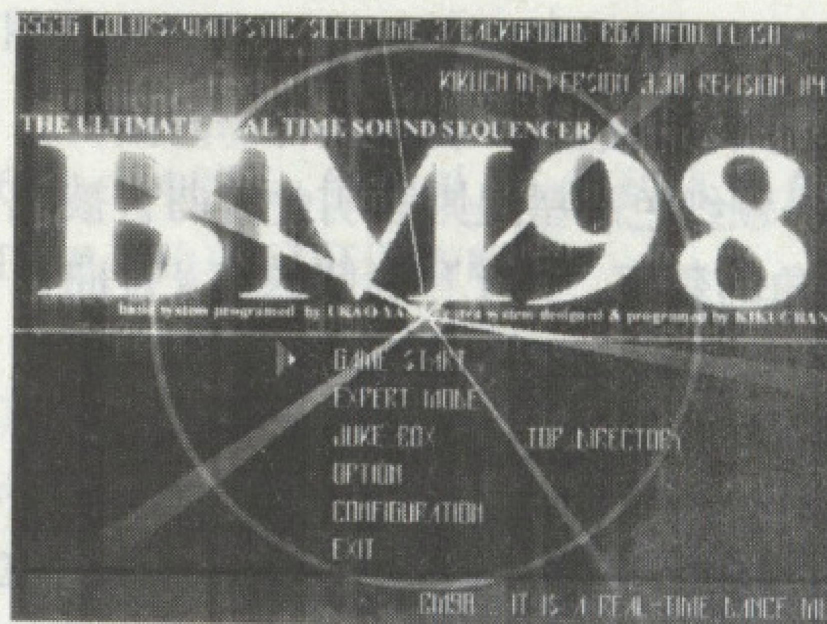
BM98篇

BM98使用指南



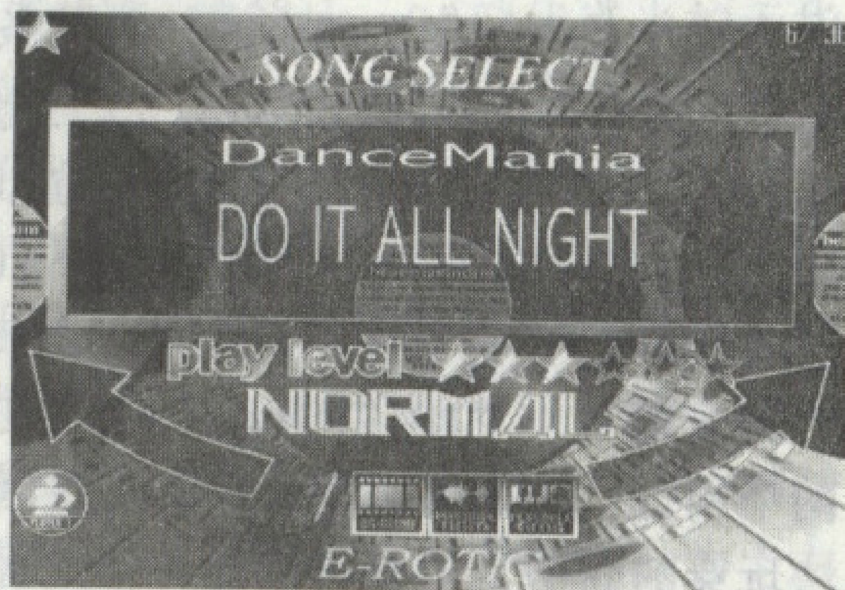
BM98是日本人开发的模拟KONAMI的DJ游戏——BEAT MANIA的软件。与DDR的PC模拟器一样，BM98也采用了开放的结构，允许使用者自行扩充游戏曲目甚至更换模拟器界面。

现在BM98的最高版本是K3.30版，主程序仅有154kB，加上说明配置文件、背景图片及必需的DLL文件共5MB容量，压缩后有1.3MB左右。配置文件和主程序均存放在同一个目录下，背景图片和主题音乐文件存在bm98wav的子目录下，而游戏音乐、谱文件以及背景动画文件等需要另外下载，并保存在BM98目录下的子目录中，子目录名称可以随便起。每一次BM98启动的时候，都会自动检查所有的子目录来寻找可以运行的曲目（主要是寻找目录中的BMS文件）。每首曲目由4部分构成：背景音乐、BMS谱文件、前景音效和背景动画，其中前两部分是必需的。



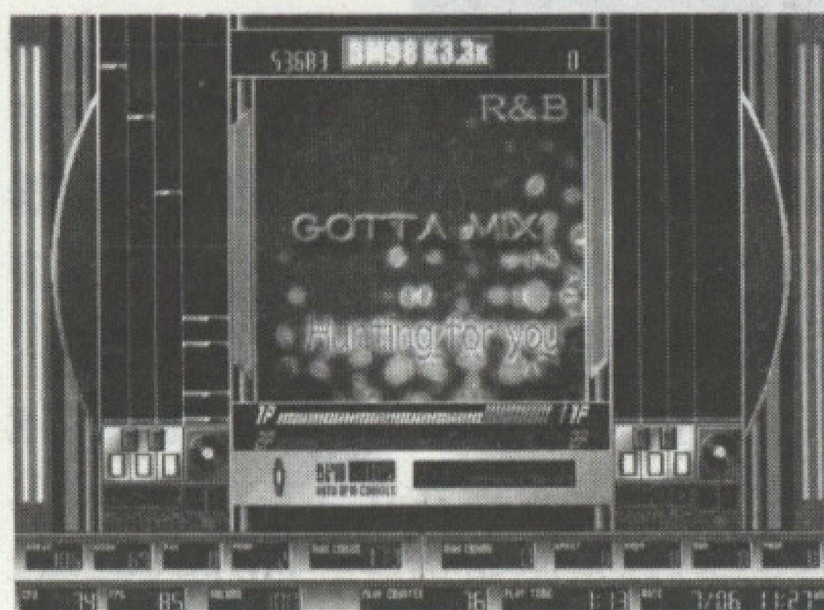
运行bm98body.exe文件进入模拟环境。首先看到的是作者的声明，然后模拟器将自动搜索目录下的所有可玩的曲目，再然后是片头展示（可以跳过）。模拟器的主选单共有6个可选项：GAME START——自由选曲游戏模式；EXPERT MODE——过关模式；JUKE BOX——自动点唱机模式；OPTION——游戏调节选单；CONFIGURATION——模拟器调节选单；EXIT——退出（也可以用ESC键）。

在主选单中使用“S”键确定，“SPACE”键上下选择。进入游戏后，1P玩家使用键盘上的“S、D”键来弹奏游戏中的2个黑色按键指令，“Z、X、C”键来弹奏游戏中的3个白色按键指令，“SPACE”键对应转盘指令。2P玩家则使用键盘上的“J、K”键对应游戏中的2个黑色按键指令，“N、M、〈”键对应游戏中的3个白色按键指令，“右SHIFT”键对应转盘指令。



在选曲画面时，画面中间是曲名及音乐家名，其下方是这首曲目的信息包括难度系数、基本难度等级以及是否有背景动画（BG-ANIME）、背景音乐（USED WAVE BGM）及前景音效（PLAYABLE BMS）。左下

角的图表表示这是一首仅供1P单打的曲目，如果画面右下角也出现此标志，则表示这是一首双人合作的曲目。画面左上角如果有一颗红色的星星则表明此首曲目被成功地打破过，右上角的数字“X/Y”表明共有Y首曲目可选，当前曲目是第X首。在此界面下，可以使用“SPACE”键或“左右”方向键来选曲。但是，由于这款模拟器还不完善，所以在某些机子上可能无法使用方向键来选曲，只能用“SPACE”键。使用“S”键选曲之后就进入了游戏画面，与PS版的BM系列是大同小异的，只是在画面下方多了许多东东。游戏方法与街机和PS版的BM系列相同，在这里就不再废话了。需要注意的是，在BM98这款模拟器中，当玩家达到了过关条件时，其生命值会出现粉红色。反之如果还没有达到过关要求，则生命值为蓝色。





在自由选曲游戏模式中，无论玩家成功与否，都可以继续游戏，但是分数是不累计的。在过关模式中，游戏者一上来是满血的，过关条件是生命不能降为零（曲目未完成时也不可以）。最多可以玩4首歌，分数可以累计。BM98除了基本的游戏功能外，还有一项十分实用的功能——自动游戏（AUTOPLAY）。此选项在OPTION选单中，玩家可以调节成“1P自动”、“2P自动”、“1P+2P自动”或“NO”。这个功能有两个用处：一是可以用来欣赏那些因为难度过高而无法玩穿的曲子，二是可以让一个人玩那些原本需要两人配合才能玩的曲子。

BM98操作起来可能稍有不便，习惯了就好了。

BMS谱文件指南

初玩BM的玩家可能会觉得BM98的难度非常高，即使是玩惯了PS版BM的玩家可能也会觉得BM98的减血速度非常快，而且有的曲目很难打出“GREAT”。别急，我来帮你：调节BM98的游戏难度选项可以使减血速度降低一些，而提高“GREAT”击打率就需要改动曲目所对应的BMS文件了。既然提到了BMS文件，索性就来一次完全分析吧。下面是一个BMS文件的部分内容：

```
*---------------------HEADER FIELD
#PLAYER 1
#GENRE Soul Classics
#TITLE Butterfly
#ARTIST SKY BLUE
#BPM 135
#PLAYLEVEL 4
#RANK 3
#TOTAL 140

#WAV01 hha.wav
#WAV02 hh.WAV
#WAV03 bd.wav
…………
#WAVF9 samp9.wav

#BMP00 miss.BMP
#BMP01 b1.BMP
…………
#BMP75 woman05.BMP
#BMP76 woman06.BMP
#STAGEFILE stage.bmp
*-----------------MAIN DATA FIELD
#00001:00F0
#00101:F2
#00107:41424344454647484142434445464748
#00207:41424344454647484142434445464748
#00315:00E2
#00307:41424344454647484142434445464748
#00416:00D3
#00404:00000000000000004546474841424344
#00401:F3
#00407:41424344454647484142434445464748
#00514:0002000200020002
```

```
#00504:0102030405060708090A0B0C0D0E0102
#00501:F200001200001200001200001200 1200
#00501:12
#00501:24
#00501:41
#00507:7172737475767172
........................
```

BMS文件分为两大部分：HEADER FIELD和MAIN DATA FIELD。在前一部分中主要定义的是此谱文件的基本信息，包括曲名、作者、难度、类型、音乐音效、背景画面等等；而后一部分则是击打谱的信息和动画控制信息。

HEADER FIELD部分的关键字有：#PLAYER——表明此谱文件是对应单人游戏还是双人游戏的，可选参数为1（单人）或2（双人）。

#GENRE——曲子的类型，如Classics、POP、JAZZ等。

#TITLE——曲目的名称。

#ARTIST——艺术家（制作者）。

#BPM——曲子的速度，与DDR的BPM定义相同。

#PLAYLEVEL——难度级别，可选范围0-8，其中1为最低难度——表示难度为1颗星，其后逐步升高至8——难度为8颗星；最高那度为0，表示难度是？？？。

#RANK——等级，可选范围0-3，数字越小表示判定越严格，

0-VERYHARD，1-HARD，2-NORMAL，3-EASY。如果觉得有的曲子太难的话，就把这个参数改为3，你会发现打出“GREAT”变得非常容易了。

#TOTAL——最恐怖的一个参数，作用是控制加血速度，数值越小表明速度越慢，如果值在100左右，那么就意味着游戏者基本上必须以全“GREAT”的成绩打玩曲目才可能过关。如果其值只有50，呵呵，那就没有人能过关了。一般来说设定在140-200之间。如果不设此参数，则加血速度为最快。

#VOLWAV——音量，可选范围0-200，一般设定为100。此项目可以省略。从#WAV01开始，是音乐和音效的定义，可用格式为WAV，使用十六进制数排序。其对应的播放关系由后面的MAIN DATA FIELD段定义。从#BMP00开始，是背景图画的定义。其中BMP00是MISS时对应的图片，从BMP01开始可以自定义，使用十六进制数排序。至于播放的顺序及时间由后面的MAIN DATA FIELD段定义。图片大小为256×256，色彩从2色到真彩色均可以，格式是BMP。此项目可以省略。

#STAGEFILE定义的是曲目的标题图片，大小为640×480，色彩从16色到真彩色均可以，格式是BMP。此项目可以省略。

MAIN DATA FIELD部分的格式是：#xxxYZ:aaaa。其中，xxx表示第xxx小节，如012就表示第12小节；Y表示指令对象——0代表系统指令，1代表1P指令，2代表2P指令；Z表示指令对象的类型，当Y值为1或2时，Z可以取1到6的值，分别对应玩游戏时用的那6个按键——1对应左下方白色按键，2对应左上方黑色按键，3对应正下方白色按键，4对应右上方黑色按键，5对应右下方白色按键，6对应转碟键。当Y值为0时，Z取1代表自动播放，取4代表无动画时的背景画，取7代表背景动画控制等；aaaa是具体指令，采用双十六进制表示。

具体指令举例：

#00101:F2——表示第一小节自动播放音效指令F2，其中F2对应的音效是HEADER FIELD中#WAVF2所对应的WAV音效。一般来讲在“#00001：”后面对应的是背景音乐文件。

#00107:41424344454647484142434445464748——表示在第一小节中，连续播放41，42，43……47，48所对应的背景图片以实现动画效果（在此小节中，共播放图片16张次），其中41，42等对应的图片是HEADER FIELD中#BMP41，#BMP42等所对应的BMP图片。

#00315:00E2——表示在第三小节的中间对应1P的右下方白色按键有一个指令，其对应音效为E2。对应指令的时间计算方法是：00E2共2个字（00是1个，E2是1个），所以本小节被均分为两部分。如果以4分音符为一拍，每小节共有4拍的话，00就代表前两拍无指令，E2代表后两拍有一个指令。

#00514:0002000200020002——表示在第五小节，对应1P的右上方黑色按键有4个指令，其对应音效为02。对应指令的时间计算方法是：共8个字（00有4个，02有4个），所以本小节被均分为八部分。如果以4分音符为一拍，每小节共有4拍的话，00就代表半拍无指令，02代表半拍有指令，其对应音符为8分音符。这个小节的节奏就是“K啪K啪K啪K啪”（K表示空拍）。

#01326:00C800C800C800C800C900C900C900C9——表示在第十三小节，对应2P的转碟键有8个指令，前4个指令的对应音效为C8，后4个指令的对应音效为C9。对应指令的时间计算方法是：共16个字（00有8个、C8有4个，C9有4个），所以本小节被均分为十六部分。如果以4分音符为一拍，每小节共有4拍的话，00就代表四分之一拍无指令，8个C8和C9分别代表有8

个四分之一拍有指令，其对应音符为16分音符。这个小节的节奏就是“K啪K啪K啪K啪K嗒K嗒K嗒K嗒”（K表示空拍）。

BMS你弄懂了吗？去尝试自己编一首曲子吧！

相关网站推荐

在内地，基本上没有特好的BM98网站，只有个别的音乐游戏相关网站有BM98的模拟器及相当少的BM曲子可以下载，所以在此笔者强烈推荐中国香港的I611网站，地址是：WWW.I611.COM。那里面的BM曲目相当丰富（超过500首），不仅有街机和PS版BM系列的曲子，还有许多网友自制的BM曲目，其中许多由日本及香港的BM爱好者制作的曲目相当精彩，如Butterfly(Pan ace radio mix)、Longing/Love等等都是绝对经典的作品。但是由于是香港的网站，所以可能有许多地区的玩友无法高速连接，在这里笔者强烈建议使用代理服务器配合深夜上网，总而言之一个字——值！

DM篇

DRUMMANIA使用指南

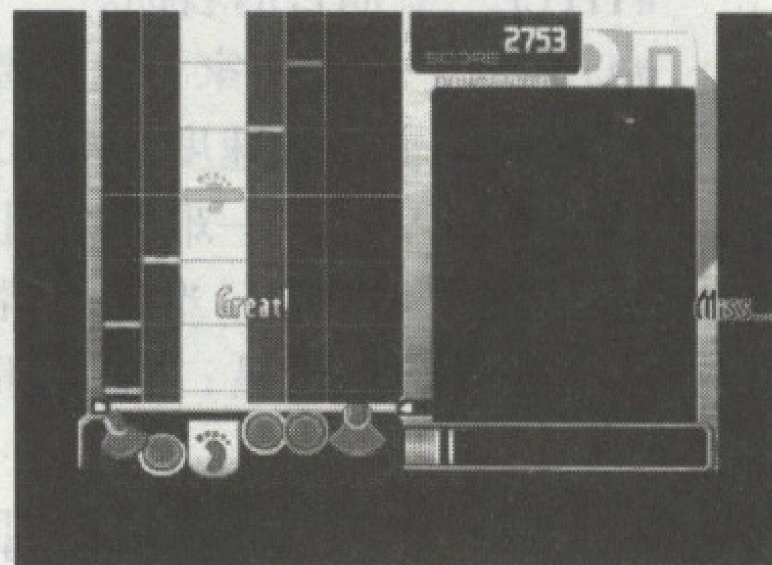
在几类音乐游戏中，笔者的最爱就是打鼓机，打鼓的感觉是其他音乐游戏所不能比拟的。在下面我将详细地介绍DRUMMANIA模拟器。DRUMMANIA最高版本为1,0,0,1，其目录结构与BM98基本相同，只是BM98WAV子目录的名称改成了DRUMWAV。DRUMMANIA的模拟主界面与PGF2差不多，除了调节选项外，也只有GAME START可选。JUKE BOX——自动点唱机模式不能正常使用。在主界面下，使用“SPACE”键选择，“D”键确定。

选曲画面与街机版基本相同，只是把曲目的标题画面改为了标题文字。在此界面下只能使用“SPACE”键选曲，“D”键确定。

游戏界面与街机基本相同，但是由于DRUMMANIA是在BM98的基础上改的，而BM98的背景动画区在屏幕中央，打鼓机的背景动画区却在屏幕右下方，所以，在DRUMMANIA中不能正常显示背景动画。这不能不说是一种遗憾。游戏用按键从左至右



依次是：“D、F、J、K、L”，脚踩的那个大鼓对应“SPACE”键。（“D”——Cymbal，俗称“Char”；“F”——Snare Drum，俗称“沙鼓”；“J”——Hi-Top，俗称“高音鼓”；“K”——Lo-Tom，俗称“低音鼓”；“L”——Hi-Hat；“space”——BassDrum，俗称“大低音鼓”。）



DRUMMANIA在过关判定上与街机不同——街机是向DDR那样只要还有血就算过关的，而在DRUMMANIA中得像BM98那样有80%以上的血才能过关。另外，DRUMMANIA还不能开启COMBO模式，也就是说无法看到连击计数。看来我们只有等待下一个版本了。



BMS谱文件指南

DRUMMANIA的背景音效只有6个鼓声，所以自制乐曲是一件很容易的事（相对于BM98而言）。其BMS

谱文件结构与BM98有少许不同之处，待笔者一一道来。

首先，在HEADER FIELD区的前面要有特别定义，型如：

```
......................
#ExtChr 319 -1 0 0 0 0 0 0
#ExtChr 320 -1 0 0 0 0 0 0
#ExtChr 321 -1 0 0 0 0 0 0
#ExtChr 444 -1 484 1 534 408 26 0
#ExtChr 445 -1 432 1 482 408 -15 0
......................
```

这一段是定义游戏SKIN的，不能改变，可以从别的BMS文件中拷贝下来。接下来的HEADER FIELD区的定义方式与BM98完全相同，就不再赘述了。

之后的MAIN DATA FIELD区变化就大了，下面是一段鼓谱：

```
......................
#02105:313131313131313131313131
#02111:11001100110011001111111111111111
#02116:16000000000000000000000000000000
#02214:00000000000000000000140000001400
#02305:3232
#02312:00000000000000000000120000001200
......................
```

其中#021的意义仍然是第21小节，05定义的是指令类型。如果在小节标志后（如#021）是11、12、13、15的话（14和16不用），就需要在此行的上方定义05。05之后的数字对应关系是：31——11，32——12，33——13，34——15。再有，05之后的数字个数与下面一行的指令数相同。如上例，#02111中定义了12个指令，所以在上面一行的#02105中就有12个31对应下面的12个11。

在小节标志后的数字对应关系是：11对应键盘的"F"键，12对应键盘的"D"键，13对应键盘的"J"键，14对应键盘的"L"键，15对应键盘的"K"键，16对应键盘的"SPACE"键。

击打的节拍计算方法与BM98相同，如上例中：#02312行的指令共16个字（00有14个，12有2个）。如果以4分音符为一拍，每小节共有4拍的话，00就代表四分之一拍（16分音符）无指令，两个12代表本小节的第二又四分之三拍和第三又四分之三拍各有一个指令。

之后，还要有两段特别定义：

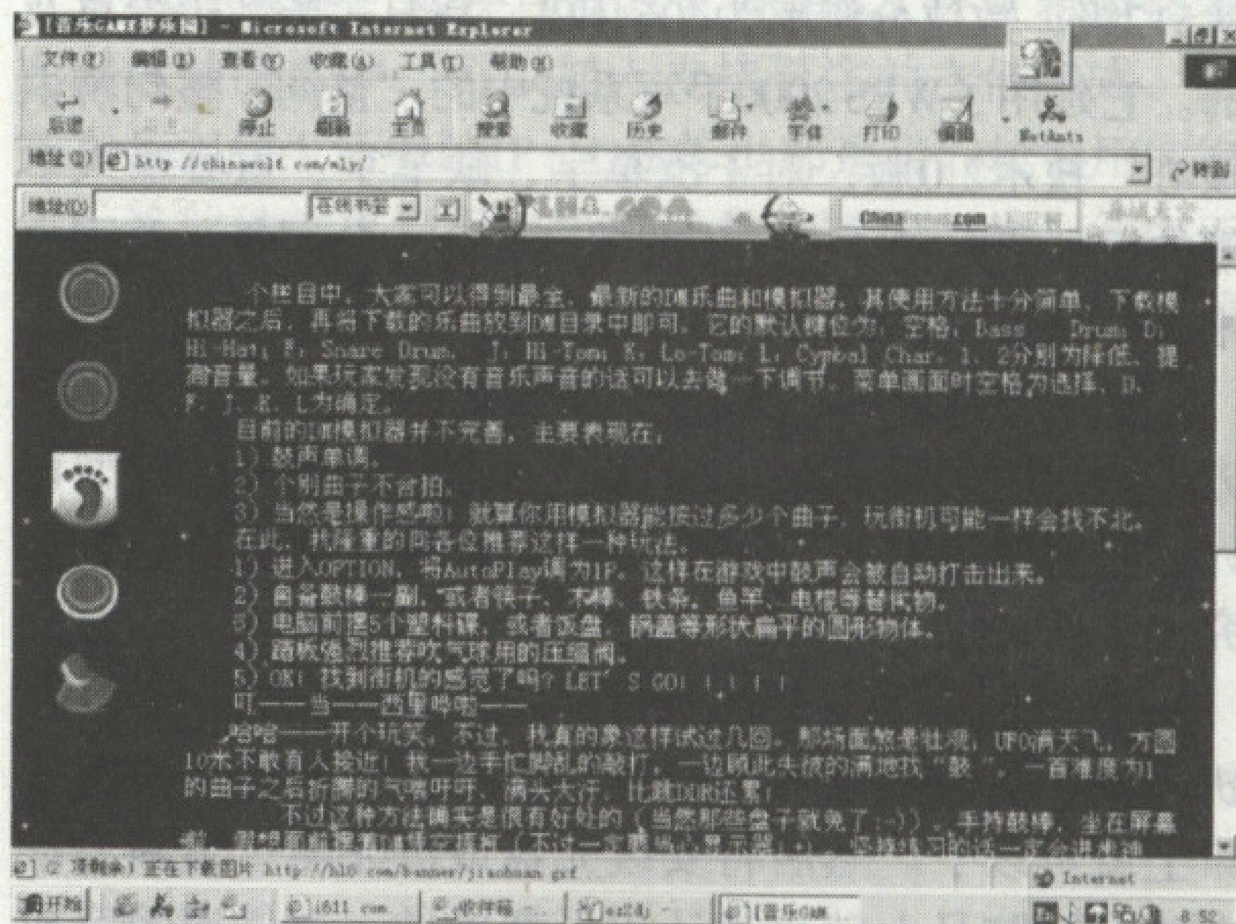
```
......................
#00002:1.4
#00102:1.4
#00202:1.4
#00302:1.4
#00402:1.4
......................
#00027:27272700
#00127:27272700
#00227:27272700
#00327:27272700
......................
#06001:ff
```

这两段的长度由总小节数决定。比如：共有45小节，那么前一个特殊段就以#04502:1.4结尾；而后一个特殊段以#04527:27272700结尾。最后的#06001:ff是总的结束标志，如果总小节数大于60就要把#060的值改大。

打鼓的谱文件格式简单，诸位打鼓机爱好者可以试试看。

相关网站推荐

关于DRUMMANIA的相关网站国内比较好的就是"音乐GAME梦乐园"了，地址是：CHINAWOLF.COM/MLY/。那里可以下载模拟器和部分歌曲。在香港的打鼓机联盟网站上的曲目比较齐全，但是遗憾的是其主服务器在XOOM上，所以基本上是



无法登录上去的。如果你能上XOOM的话，可以通过WWW.I611.COM连接到"香港打鼓机联盟网站"。另外，打鼓机的单曲MP3可以在210.149.96.235/DISK2/MP3/DRUMMANIA/处下载。

晶合实验室

新品初评

XINPINCHUPING

金山笔圣——草书王

载体：手写板1套+1CD

出品公司：金山公司

上市日期：2000年10月21日

价格：380元

编辑推荐：★★★☆

今年年初，金山公司推出了手写产品“WPS 2000手写系统”。10月21日，金山又推出国内第一款可以同时配置有线笔和无线笔的数位手写产品——“金山笔圣——草书王”。我们也在第一时间拿到了金山公司的送测样品。

“金山笔圣——草书王”是市面上第一个无线笔和有线笔共存的手写系统。用户可以根据自己的需要随时更换合适的笔。（我们这次收到的样品只配了有线笔，所以并没有对无线笔进行测试，不能不说是一种遗憾）。

金山笔圣采用了第五代数位压感手写板，压感值达512级，数位分辨率为4064LPI，是旧式产品望尘莫及的。它延用了WPS 2000手写系统中的“整词、整句辨识核心”技术2.0版，对于潦草字、缺笔字、重叠输入字等的识别能力有了进一步的提高。金山公司是目前国内唯一一家采用“整词、整句辨识核心”内核的公司。

打开包装一看，乳白的手写板大约20×20厘米见方，采用了超薄设计，接近使用者的一端是流线型设计，显得极具时代感。于是我们赶紧安装软件，看看究竟有何妙处。

金山笔圣手写板的安装非常简单，只要接上计算机串口，再将键盘的PS/2接口接在手写板的PS/2转接口上就可以了。然后将安装光盘放进光驱里重新启动电脑，电脑马上就自动认出了新硬件，软件安装完成后再重启一次就可以使用了。我们在Windows 98、Windows ME、Windows 2000下进行了试装，三套系统均能很快地进行识别安装。（金山笔圣也支持USB接口，但是在我们收到的送测产品里并没有提供USB接口的连接方式。）

金山笔圣提供了书写格与全屏书写两种模式。书写格模式提供单字书写功能，全屏书写支持多字、长句、重叠书写功能。我们尝试着用草书王开始写这篇文章（使用的是“垃圾”字体），测试结果告诉我们识别率还是不错的。但是在整句识别和重叠输入中错误率就比较高了，有些句子甚至无法辩识，识别速度也较慢（可能和我们在测试中使用的“垃圾”字体和连笔有关）。辩识软件还具有强大的学习功能，可以很快适应使用者的笔迹。另外，识别系统提供了回车、退格、删除等14种笔式命令的功能来取代键盘的编辑按键，使用十分方便。同时这两支手写笔均配有两个按键，可支持多种页面的滚动浏览功能。

软件所提供的“功能设置”也更为便捷，通过“设置”框你可以任意改变识别范围、笔墨颜色和粗细以及手写速度、灵敏度、字符距离的设置。

金山笔圣的把自已的真实笔迹保留在文件中。手写板的512级压感数位设计使我们在签名的时候更加方便自如，随着力量的变化签名的笔画也会发生粗细的变化，便于你设计出个性化的签名。

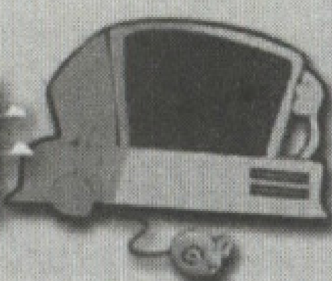
在附加的绘画系统里，结合草书王的512级压感功能，可绘出多种画面效果，让你体会用笔代替鼠标在电脑上挥洒自己灵感的乐趣。金山笔圣的其它功能表现也不错，只是在同时使用手写笔和鼠标的时候，两者有时会互相干扰。不知道是因为我们测试系统的问题，还是软件设计时留下的问题。

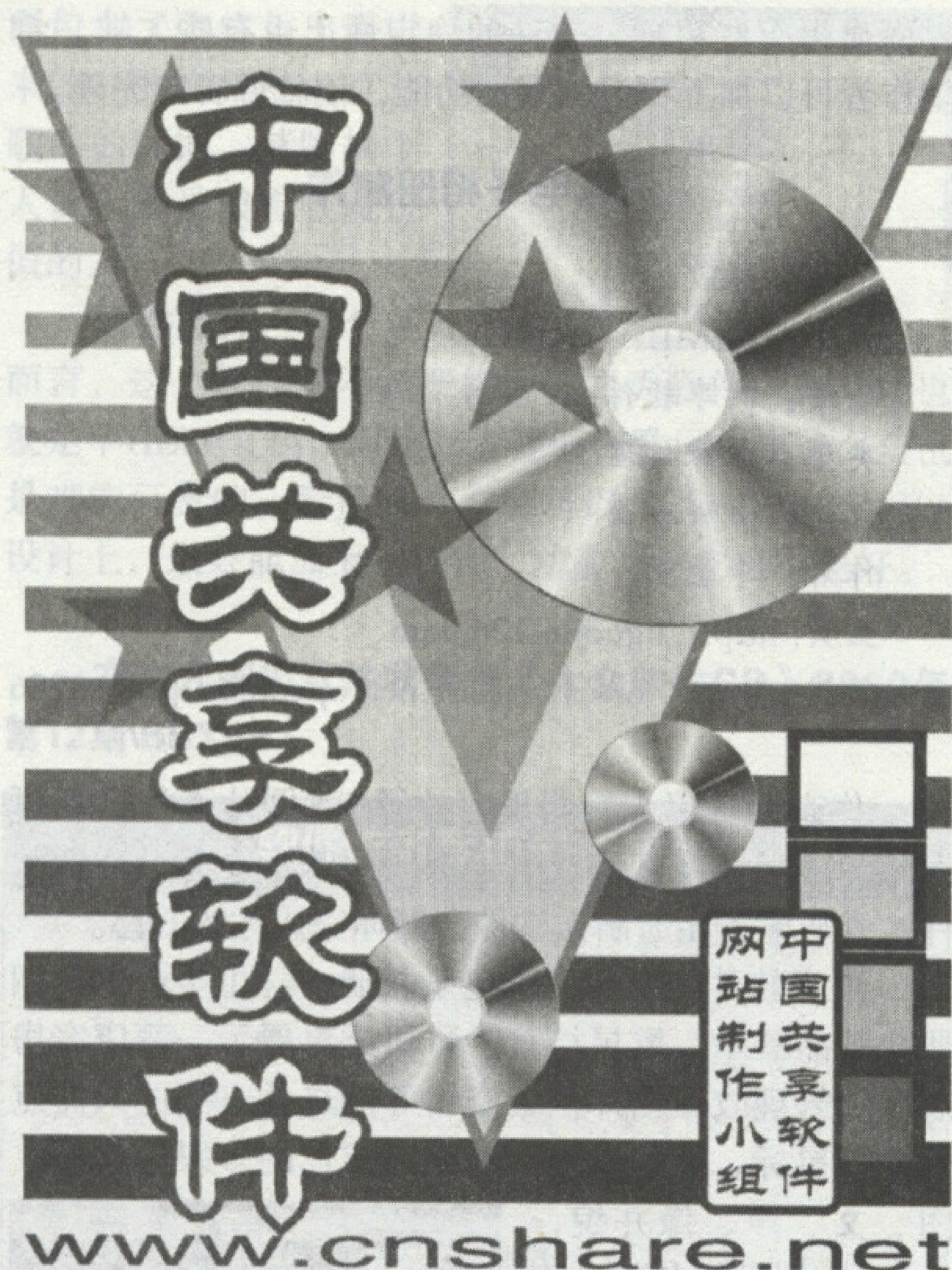
最后要说的是价格，这款产品的价格为380元。相对于WPS 2000手写系统的1180元（专业版）和680元（标准版）来说，金山笔圣380元的定价可以说非常平民化了。软件方面除手写输入系统2.0版以外，还附赠iWPS.net上网咖啡、精灵画笔2.0绘画系统等多款实用软件。

编辑点评：

金山笔圣拥有不错的使用性能，较低的价格。或许，在未来几年内，每个用户在购买电脑时都会考虑选择一套手写系统代替键盘作为电脑的输入设备。但是如果金山笔圣可以在整句识别和重叠输入时的识别率和识别速度上再有所提高，那将会更加完美，成为真正的“笔圣”！如果你真的想了解金山笔圣的话，还是亲自去感受一下吧。

大众软件 新品初评 晶合实验室 POPSOFT MAGAZINE

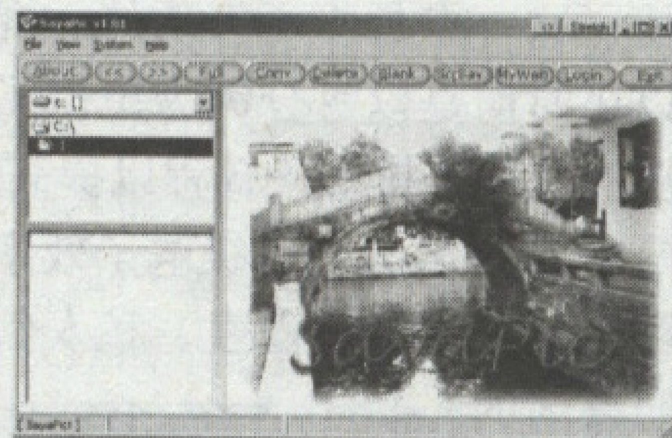




中国共享软件这个栏目倚靠着“大众软件”这棵大树，已经在风雨中“摇曳”了整整一年。当我刚刚在记事本上打出“摇曳”这个词的时候，就有朋友走到我身边问我，为什么要用“摇曳”来形容这一年呢？这个问题让我陷入思考之中。看看我们的IT业界，从网站的起起落落到游戏界的伪正版，从金山事件再到蚂蚁事件，无疑不是此起彼伏，一浪高过一浪。回头看中国IT这一年，就好象一叶扁舟在大海中“洗礼”，不知道什么时候才可以看到光明的大陆。不过最值得阿楠欣慰的是，即便在这样危难的时刻还有那么多共享软件的作者、使用者和亲爱的读者们，支持着我们这块共享软件的阵地，阿楠在以后的日子里将会继续努力，把这个栏目越做越好。这里阿楠先向所有那些曾经支持过我们的朋友们说声：“谢谢你们”。

个人图片管理大师

版本：1.01
大小：462kB
性质：免费软件
类型：图像工具
评价：★★★
作者：rchan
主页：http://www.rchan.net
下载：http://www.cnshare.net/openfile.asp?id=3936



这是一个使用非常方便的个人图片管理程序，能够浏览图片文件，还可以给私人图片文件加上密码。只有用完全相同的密码登录，才能看到属于自己的私人图片文件。

如果你用数码相机、扫描仪在电脑上储存了很多私人相片，或者在网上下载、给朋友传送图片文件，又不希望被别人随意看到，就可以用这个工具。它可以对图片文件进行加密，不同的登录名字只能看到用这个名字加密的图片文件。当然，也可以将该加密图片还原成标准的JPG文件。你将图片通过internet传给朋友的时候，只要悄悄和对方约定一个密码就行了。当然，对于不同的朋友，你可以用不同的名字进行加密，不然会串的哦！从此，你在单位、网吧等等公用的机器上，也可以放心地存放你的个人相片了！

主要特点：

1.能直接浏览常规的JPG图形文件和经过加密的图片文件（*.SYP）；

2.能在加密方式（.SYP）的图片文件和正常图片文件（.JPG）之间进行转换；

3.严格保密，不同的用户加密的文件只有用相同的用户名登录才能看到；

4.安全的图像文件加密方法；

5.目前仅支持.JPG图片文件格式。

软件点评：软件目前只支持JPG文件，希望作者在以后的版本中，可以加入支持更多的文件格式，必竟在我们的生活中BMP、GIF等也都是我们较常用的格式；该软件就界面而言可以说是比较华丽的，但由于采用的是英文，可能不符合广大中国用户的使用习惯，希望作者可以考虑把它改成中文操作界面。

超级电子效率手册

版本：1.02
大小：954kB
性质：共享软件
类型：信息助理
评价：★★★
作者：xiaodong
主页:http://chinazip.home.chinaren.com/
下载：http://www.cnshare.net/openfile.asp?id=3901

你是否日理万机？虽然用“日理万机”来形容现代人的工作有点夸张，但每个人每天都要处理很多事情，这一点是不可否认的。现代人看待时间已经是不以小时而是以每分钟为单位了，为此，我们应该更好更有效地安排每天日程以提高工作效率。

这个名为“超级电子效率手册”的软件就是一个帮助我们记录日程表、私人信息的工具软件。他是仿照著名的Yahoo!效率手册单机仿真版本，针对办公一族开发的个人工具软件。使用简单，界面不但华丽而且采用了非常Cool的爆炸式启动、关闭程序界面，完全仿真的效率手册帮助我们轻松安排或记录任意时间段的个人日程。注册用户还可以使用打印功能打印出精美的日程表文件，免费获得本软件升级版本。

软件点评：功能过于简单。这个软件只提供了日程记录功能，但却没有提供日程提醒功能。我相信如果作者可以加入日程提醒功能的话，可以让软件本身更具有实用性；如果可以提供自定义“皮肤”功能，将更加符合现代人展现个性的DIY精神。

电脑警察保卫系统

版本：0.42Beta

大小：329kB

性质：共享软件

类型：系统软件

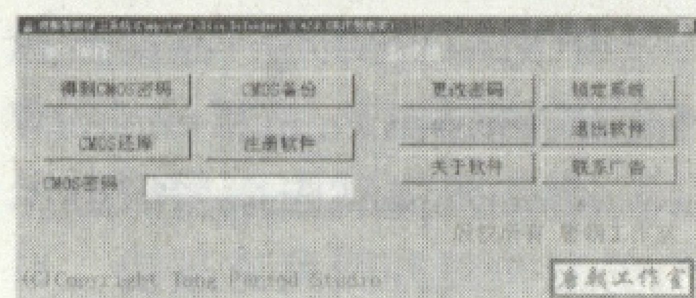
评价：★★★

作者：马健元

下载：http://www.cnshare.net/openfile.asp?id=3827

现代人是越来越注重自己的个人隐私了，尤其更喜欢把自己的隐私记录在电脑上，所以相应出现了越来越多的保护个人隐私的软件，电脑警察保卫系统就是其中的一款。

它可以在你不使用计算机的时候把您的电脑系统锁定起来，重新使用时就必须输入密码，而且他还具有提取自己本机CMOS密码的功能，这样可以使你在忘记本机CMOS密码时也能知道CMOS密码，从而更改系统设定。



软件点评：操作界面显得有些粗糙，软件的稳定性上也有些欠缺。希望作者可以加上更多的附加功能，使软件日臻完善。

索帆电子相册制作

版本：3.0

大小：7.2MB

性质：共享软件

类型：图像处理

评价：★★★★

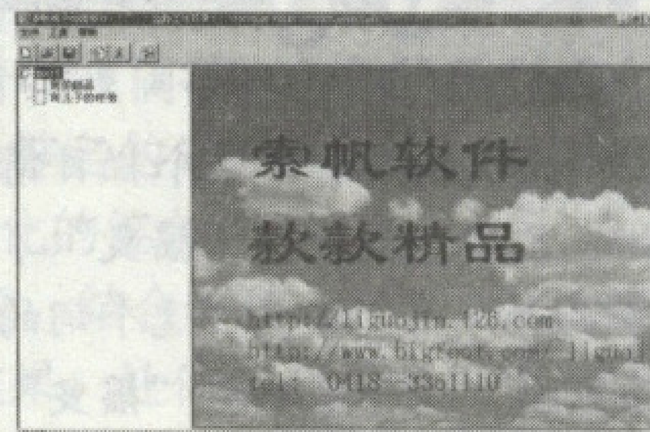
作者：李金国

主页：http://liguojin.126.com

下载：http://www.cnshare.net/openfile.asp?id=3986

你有没有因为机器里存放了N张图片不好管理而发愁，或者想将其作成电子像册而苦于没有合适的软件？索帆电子相册制作软件会助你完成你的心愿。

这个软件是制作家庭电子相册、学生毕业纪念相册、邮品展示、歌星档案、科研成果展示、酒店客房展示、管理收藏图片档案资料等的最佳工具。只需点击几下鼠标，软件就可以瞬间完成你的多媒体作品。图、文、声、像并貌，且图片绝不会出现失真现象，用作者的话说是“真正的原汁原味”。如果将生成的电脑相册刻录成光盘，还可以永久收藏。



软件点评：界面设计并不美观；软件本身的稳定性较差；由于是共享软件，注册前只能试用30次，而且每个分册只能浏览5个图片。

张信哲歌词专辑

版本：1.0

大小：85kB

性质：免费软件

类型：趣味软件

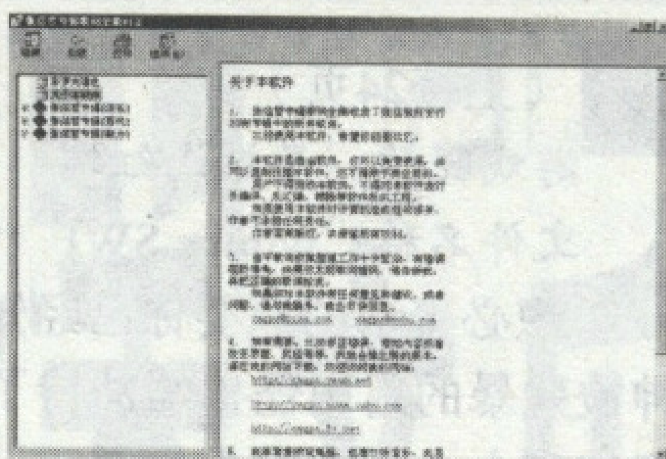
评价：★★★

作者：操敏

主页：http://cmgps.yeah.net

下载：http://cmgps.yeah.net

你是不是张信哲的歌迷呢？如果不是的话，这个软件很可能并不适合你，但是它很可能适合你的朋友，如果你有朋友是张信哲歌迷的话，希望你能把这个软件推荐给他。看这个软件的名字就知道了，它里



面包含了张信哲出道以来的20张专集的上百首歌曲的歌词，就阿楠个人认为还是很有收藏价值的。

软件点评：就个人而言，这个软件并不能严格地称之为软件，充其量也就是个HELP文档，但是作者能够把歌词收集这么全也是难能可贵的。希望软件作者可以多下些工夫在程序设计上，最好能加上"查找"功能，把它写得更好。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第12期\BBX\下。

软件作者专访——张鸿

每个人，每个共享软件的作者对共享软件都有自己独特的见解和看法。初识张鸿是一个非常巧合的机会，在OICQ上聊了一次，从此我也就结识了这位18岁的程序员，今天就来听听他对共享软件的看法。

阿楠：首先，请你讲讲开发Easy Editor的背景和开发历程。

张鸿：开发Easy Editor，是在产生想做真正软件的想法一个星期后开始的，那是1999年8月。我想将其作为练习，因为那时我对VB的了解还少之又少。一开始Easy Editor只是多了个工具栏的记事本，但我仍然对其十分专心，一心想做得更好，所以四处问人一些VB的问题，但周围用VB的人很少，许多问题都得不到解决，只有靠自己了。所幸的是经过一段时间的钻研，Easy Editor还是强大了许多，其中之一就是打开的文件可以比记事本大许多。后来由于经常问老师有关VB的问题，但老师自己也不太懂，所以为我介绍了个比我高一年级的学生（那时我刚上二年级），他学过VB，听说还不错，所以我就在老师的安排下和他见了面，问了一些问题，但是问题得不到解决。更令人气愤的是他对我提出的问题作了这么一个结论：我提出的这些问题VB是解决不了的，它的能力也就这么样了，想做得更好必须使用VC++才行。我不信，也不可能，所以回家后把他给我的电话号码给撕了。那时我意识到我如果想要得到更多的帮助，必须上网才行，所以经过一段时间的"花言巧语"说服了父母，得以上网。后来一个偶然的机会我知道了Experts-Exchange这个网站，就去看了一下，令人高兴的是我找对了地方，那里高手如云，对于我的第一个问题，仅在半个小时内就得到了解决。也是在那个时候，我开始关注Windows API，现在的Easy Editor大部分功能都是借助API来完成的。在问题都解决后，我希望别人能够使用我的软件，对其提提意见，所以就在一位网友建议下建了自己的主页，并且在中国共享软件网站进行了注册。经过很长一段时间后，终于收到几封用户的回信，虽然用户似乎很少，但总算得到不错的评价，也有一些用户对其提出了改进的意见。到那时为止，Easy Editor除了支持BIG5、GB码外功能还很少，我不知要如何继续做下去，所以就到网上找了许多国内外同类软件作参考（现在给我留下最深印象的是Ultra Edit和EmEditor，Easy Editor对URL高亮显示的功能就是使用了EmEditor之后才想到的）。并且发现了Easy Editor的许多不足，之后就开始对Easy Editor做较大的改进，在Beta 0.6发布之后，更是经过很长一段时间才出现新版本，因为改的地方很多。到现在，Easy Editor已经比较成熟，在一些网站也得到不错的评价。相比一开始，只有几个人下载，评价也一直是三颗星，现在已经好多了。

阿楠：作为一个共享软件作者，你是怎样看待现在的共享软件与共享软件的注册，广告与软件收入等问题的？

张鸿：对于国内来说，共享软件才刚起步不久，所以存在不少问题。例如由于中国国情的特殊，用户普遍对共享软件需要注册费用感到不太习惯；也有一些用户将其与盗版软件的价格作对比。但共享软件和其它正版软件一样，不是掏几个钱就随手可得的，它是软件作者的心血结晶，作者需要为其付出时间与精力，我们应该从正面肯定作者的劳动。共享软件作者也要生活，有时软件的完成甚至需要经济上的投资，而不单是有一分热忱就行的。如果失去了经济支援，共享软件是很难长期生存下去的。我认为共享软件收取注册费是完全有必要的。现在一些共享软件使用放置广告条的方式赚取广告费用作为不收注册费的补偿，也不失为权宜之计。我个人觉得目前国内共享软件还是使用放广告条的方式比较好，因为付费注册的用户还比较少，无法像国外一样，作者甚至可以靠一个共享软件的收入来维持生活，而广告条却可以提供一个相对稳定的收入。

阿楠：你对中国共享软件的未来是怎样看待的？

张鸿：我相信共享软件将成为软件市场的主流，特别是中国软件市场。目前从国内的情况来看，我觉得新的软件公司想在市场中站稳脚是相当困难的，主要是因为程序员的劳动无法得到足够程度的回报，开发商业化的软件需要冒相当大的风险，而且开发一旦失败，损失将非常惨重。而共享软件就显示出它的优势来。共享软件不需要如商业软件那样作前期的大量投资，就算投放市场失败了，仍没多大损失。相信多数想发展这一行业的程序员都会在共享软件方面先站一脚，站稳了，技术与经验都比较充实了，向商业软件进军才会有较大的成功率。随着国内程序员技术实力与用户要求的普遍提高，国产共享软件也会慢慢具有与国外共享软件相抗衡的实力。未来的共享软件市场将比现在更具规模性。总之，对共享软件的未来我是充满信心的。

阿楠：您设想中中国的共享软件应该朝哪个方向去发展。

张鸿：我觉得中国的共享软件应该先在适应用户需求方面下功夫。现在国内的共享软件已经很多了，但相当一部分却并不适应国内用户的需要，或者应该说，软件的实际功能与它的用途相违背了。这样的软件如何让用户接受呢？比如以前我用过一个国产软件，它的用途与Easy Editor同样都是用来编辑文本的，更确切地说是用来代替记事本的。我们用记事本是为了作文字录入与查看文本的，但它却提供了计算器（可连先乘除后加减都不能完成）、CD播放等花哨功能（如果它是看书软件，那么这么做无可厚非），而其文本编辑方面却问题多多，这需要么？我们需要的是一个实用的软件，我们用它是为了满足我们的某种需要。如果我们需要计算器，Windows自带的计算器挺不错（更高级计算的有更好的软件）；如果需要放CD，CD播放器就已做得很好了。把时间花在这些与其用途没什么关系的地方真不值得。如果“超级兔仔”也来加个计算器或CD播放器，你看用户是要求它去掉还是视而不见？或者干脆计算和放CD时改用它？这种问题我们需要好好考虑。好软件并非看它的功能如何繁多。我以前做了个在Windows 9X下执行批处理的小工具，那只是我一时闲着没事做做看的，功能单一，源程序也不过近百行，可是在某下载站只几个月就达近7000下载量，我自己也觉得不可思议。但事实就是如此，只要能满足用户需求，它就是成功的。

（上接24页）

游戏昵称：圣诞小红帽

文件名称：winipc.SWF (1.05MB)

想必事情的原委你已经知道了——美丽的圣诞女神被残暴的雪山怪兽给劫持了，作为圣诞老人的下一任接班人——圣诞小红帽——营救圣诞女神这个艰巨的任务就交给你了，你必须和你忠实的伙伴大头蝇穿越冰河、跨过雪原、爬上雪山、干掉BOSS雪怪、救出圣诞女神，从而上演一出经典的007大片。

游戏昵称：炮击醉鬼

文件名称：fire.SWF (465kB)

你当然没有搞错，你面前的这个醉鬼拦住你的去路，非要你暴扁他一顿才肯罢休，但因为我们是君子动口不动手的文明人，于是醉鬼又拿出了一个苹果顶在头上，并要你用弹弓、弓箭、手枪、火箭炮来轮番“打靶”，为了要让这个醉鬼彻底酒醒，看来只有……

游戏昵称：打靶落水

文件名称：wwdm.SWF (232kB)

这是一个相当古老且极富挑战性的游戏，首先选择一位大腹便便的办公室职员坐在水箱正上方的活动椅上，然后只要瞅准机会将手中的棒球掷向从水箱旁边伸出的靶子红心，那位倒霉的先生便会立刻表演自由落水或是高空旋转360度的高难动作。

游戏昵称：说不说

文件名称：jsu.SWF (280kB)

知道FBI或者CIA是怎么对付被俘虏的间谍的吗？在这个游戏中你将了解情报人员对落网特工的6招逼供大法，相当恐怖的哦。

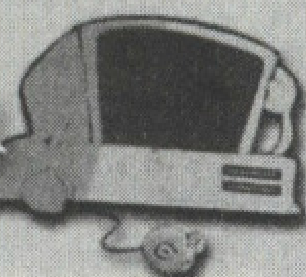
游戏昵称：回家之路

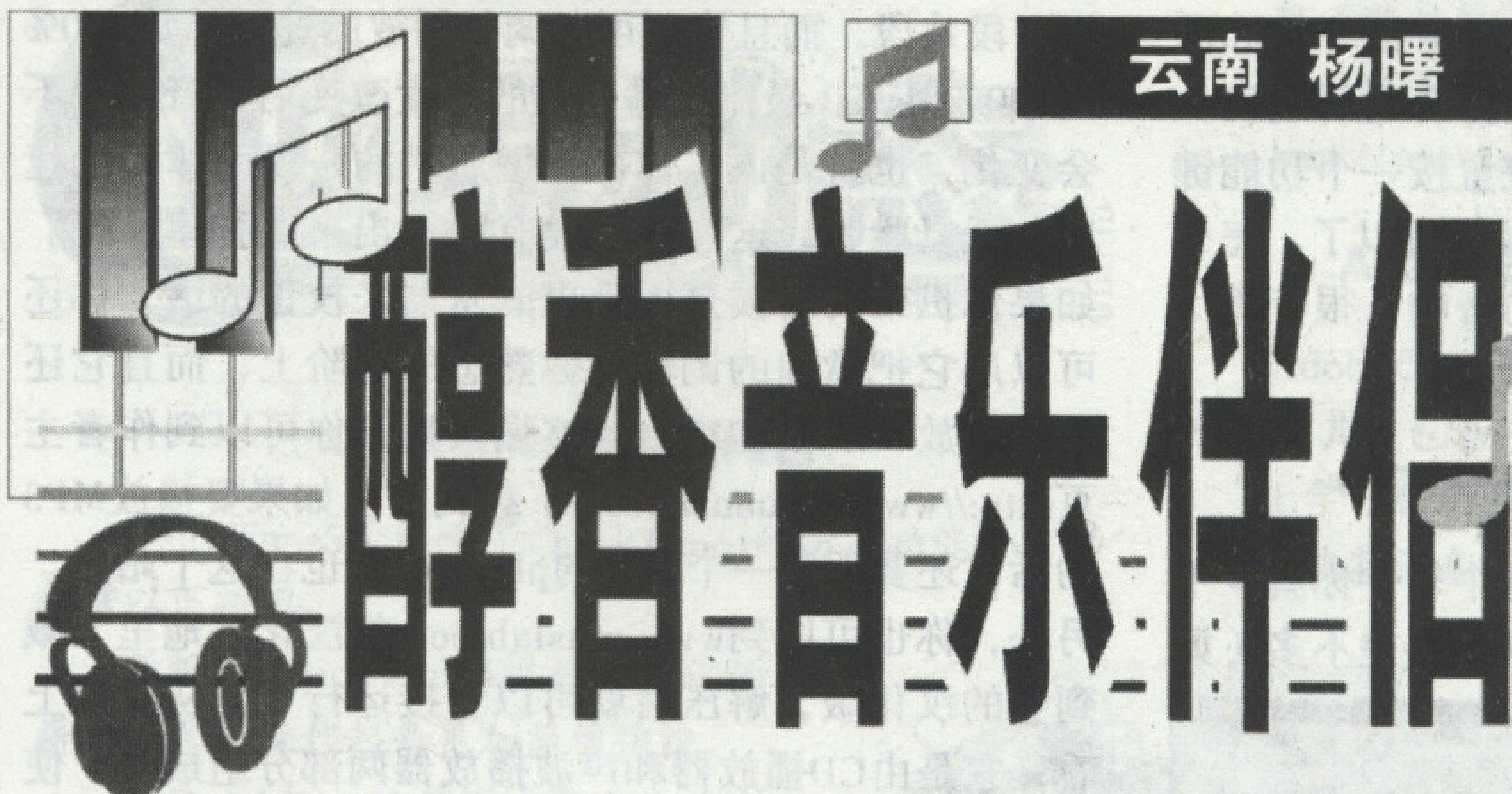
文件名称：leo.SWF (266kB)

我想你一定是个冒险游戏专家，对于市面上形形色色各种类型的冒险解谜游戏都相当精通，不过现在你要玩的却是一个用FLASH制作的小小冒险游戏。你要帮助被困于地底的主人公克服重重困难，重回地面，你有这个信心吗？

以上介绍的FLASH游戏其中大多数为可直接运行的EXE版本，但也有一部分为供浏览器观看的SWF版本，可到Macromedia中文网下载播放插件，网址为http://www.macromediachina.com。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第12期\BBX\下。





醇香音乐伴侣

云南 杨曙

现在的音乐软件真多，而且很多软件虽然很小，却能帮你解决大的问题。如果你是一个音乐迷的话，我将下面的几个软件推荐给你，相信一定会让你爱不释手的。

一、吉他校音器G-TUNE1.22

你平常爱玩吉他吗？每次你都在用耳朵校音吗？如果我告诉你以后你可以用眼睛来校音的话你一定以为我在说笑话，试试这个小软件吧。它是一个界面非常漂亮的吉他校音器（如图1）。虽然叫吉他校音器，实际上一般常规的乐器它都能胜任。你只需要把话筒接到声卡上，再把混音器里的话筒打开，然后把话筒对准你的吉他就可以开始了。使用非常直观，拨动吉他弦，下面会有一个字母亮起来，表示现在的音高，上面的刻度盘表示音准，当摆动的红线在中央位置时，表示现在是标准的高亮字母的音，从1弦到6弦依次把你的吉他调成EBGDAE就成了。其他乐器用法相似，是不是很简单？以后你校音就不用竖着耳朵听了，只要睁大眼睛看就可以了。这个软件是共享软件，如果不注册的话，它每次只能打开20分钟——你不会用那么长时间来校音吧？你可以到www.jhc-software.com下载。

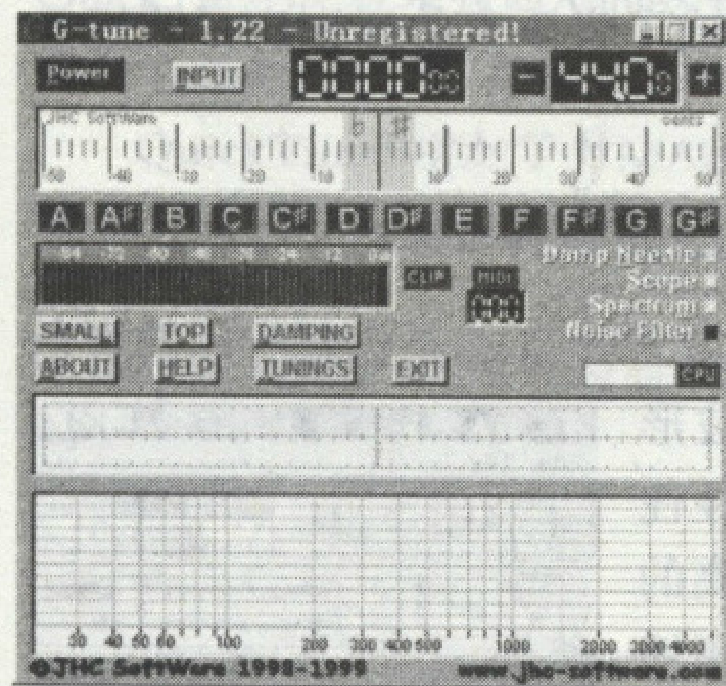


图 1

二、吉他和弦库Chords

你知道多少个吉他和弦？你知道每一个和弦的每一种指法吗？在你初学吉他的时候，往往被吉他书上的和弦标志所困绕，要知道，吉他和弦可是有上千种的，谁能都记得住呢？现在你需要一个吉他和弦库来方便你随时查询每一个和弦的指法，那就试试它吧（如图2）。查询异常简便，点击KEY栏里和弦的根音，在Chords里选择和弦，然后你就可以在下面的吉他指板上看到准确的指法了。不同的指头是用不同的颜色和数字来表示的，非常直观，不过好像吉他摆反了似的，也许作者是个左撇子吧：）。如果你想了解这个和弦还有其他什么指法，只要点击inversions栏里的前进或后退按钮就可以知道这个和弦的所有指法了。现在你可以把你所有的吉他指法书都扔掉了吧？这个软件你可以到www.muslab.com的汉化基地里下载。

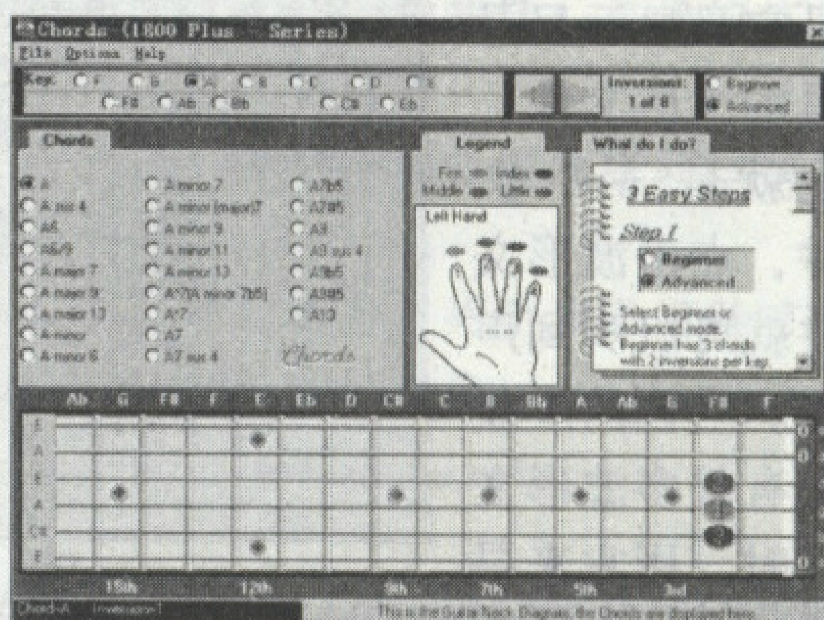


图 2

三、电脑吉他Creative Keytar

你是否正在学习弹奏吉他？指头疼痛的感觉不好受吧？行了，住手吧，现在你可以仍掉你的吉他，背起你的电脑……背不动就摆在桌上玩吧：）。下面我们来介绍这个创新公司的模拟吉他软件，这个软件是随SB Live！卡赠送的（如图3）。这是个初学者用的软件，但却让人觉得很有趣。怎么使用它？太容易了，绝对比学弹吉他容易得多。首先，从顶端的众多吉他中选择一把称手的（其实是顺眼的），你就可以通过右手按小键盘的0、4、8、9键来弹奏分解和弦，Keytar自动将这4个键映射到低音和高音弦以产生和弦，而左手按F1到F12来变换和弦。键对应的和弦可以按主界面的和弦调节板来查询，默认的都是C调式里的和弦，如果你要弹别的调，只要点击主界面上的吉他把，就会弹出变调夹窗口，你就可以弹奏任意一个调的和弦了。如果你连拨弦都不愿意，那没关



图 3

系，点击音乐家图标，里面有很多预置好的弹拨和漫弹节奏型，选择一个合适的，再调整好合适的速度。下一步你的唯一任务就是在适当的位置按一个功能键（F1到F12），以及时触发正确的和弦就可以了。怎么样？轻轻松松就可以弹出吉他美妙的音响，很有满足感吧？

四、波形浏览器WAV Browser 3.0

如果你经常用电脑录音的话，这个软件你就少不了。它的界面和Windows 98的资源管理器差不多（如图4），不同的是它只显示目录里的波形文件，也就是.wav文件，点击波形文件就可以听到声音。当你的硬盘上有很多波形文件时，用它来寻找想要的文件是很有用的。而且你还可以通过定制节目表来把它当作波形播放器。在选项里还能设置外部的波形编辑器，当你听到某个波形需要处理时，右击选择编辑就马上可以打开外部波形编辑器对它进行处理了。你同样可以到www.muslab.com的汉化基地里下载到它的汉化版。

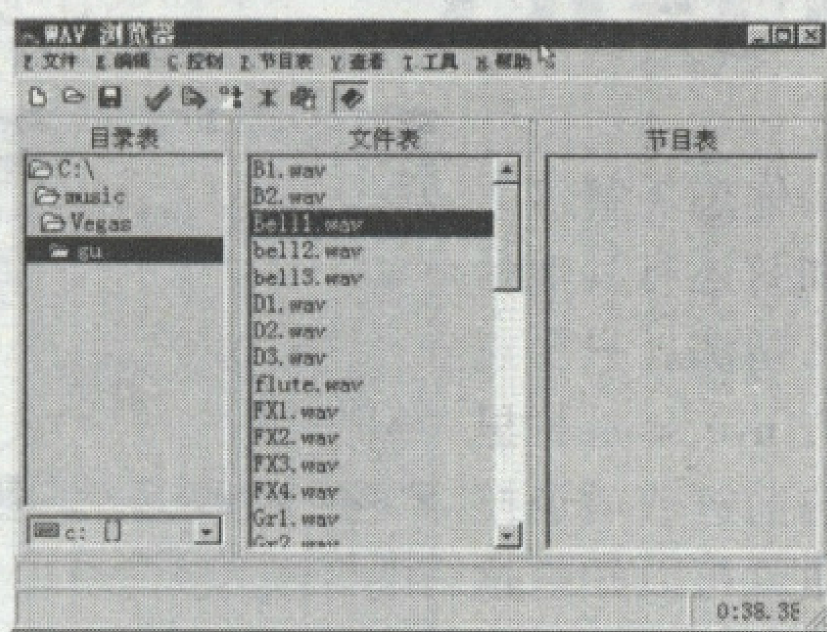


图 4

五、音乐家专用CD播放器 Musician's CD Player1.73

上面介绍的几个都是吉他爱好者使用的，下面介绍一个乐队玩的吧。如果你玩过乐队的话，你一定有过扒带的经历。扒带就是把磁带或者CD里的音乐中的每一种乐器的乐谱记录下来。扒带其实是一个学习高手编曲的好方法，通过大量的扒带可以很快地提高乐队自己的编曲水平，毕竟学习别人的才能提高自己的嘛。如果你做过这个活儿你就知道，有时候一段弦律演奏得很快，往往很难听清弹了些什么，特别是电吉他的SOLO，这时我相信你心里一定在想，要是演奏得慢一点就好了，怎么办呢？来吧，让我们用音乐家专用CD播放器，这可是很难遇到的好东西哦（如图5）。它有什么作用呢？你可以通过它来重复歌曲中你想重复听的任意一段片段，而且你还可以调整播放的速度，从-50%到600%可调。最棒的是，它的速度改变后，音调并不会变化，也就是说，你可以把想扒的一段弦律降低速度，反复聆听，这样应该没有听不出来的弦律了吧。如果你扒带的时候是用手里的乐器来校正的话，你还可以用它把歌曲的调转到你熟悉的音阶上，而且它还支持播放WAVE和MP3，够强大吧？你可以到作者主页http://www.ronimusic.com下载到它。如果要播放MP3的话，还要下载一个MP3的pluggins，也在这个站点。另外，你也可以到www.muslab.com的汉化基地里下载到它的汉化版，解压后就可以直接运行了。从界面上看，它是由CD播放器和声波播放器两部分组成的。使用非常简单，在选项/选择设备里选择你的CD驱动器的盘符和声卡的声波输入输出口，平常你可以把它当作普通的CD播放器使用，需要重复片段时，在CD播放器下面的循环窗口里输入片段的开始和结束时间，或者更简单的方法是，在播到要开始重复的位置时，点击左边的M键，到结束时间时点右边的M键，然后把循环的复选框选中，就可以反复地听这个片段了。如果需要降低速度，只要在CD播放器里播放，而在声波播放器里点击录音，录完以后就可以用声波播放器来进行降速和变调处理了。怎么样？现在扒带是不是轻松了很多？什么时候你真的成了音乐家的话别忘了我这个哥伦布哦：）。

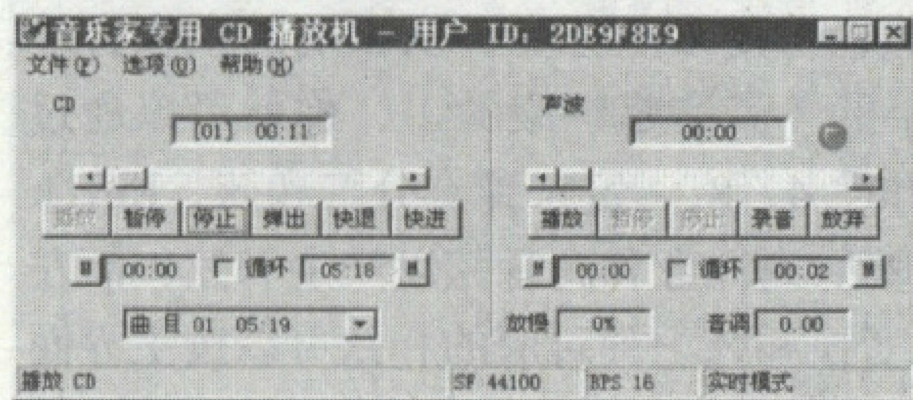


图 5

六、sf2压缩软件sfark

使用创新声卡的朋友都知道sf2是创新专用的音色库文件，因为sf2是由波形文件做成的，所以体积往往很大，尤其是一些质量高的音色库，而且用Winzip压缩的话压缩比很低，这样很不利于在网上传播。所以我们需要用另外的压缩软件，sfark就是比较出色的sf2压缩软件之一（如图6），压缩比极高，而且在网上很多sf2的音色库都是用它压缩过的，如果你在用sf2音色库的话，sfark绝对是你必备的软件。它的使用也很简单，点击打开，找到要压或者要解压的文件，点start钮就可以完成。通过它，你就再也不怕网上找的sf2文件打不开了。你可以到www.midifan.com去下载。

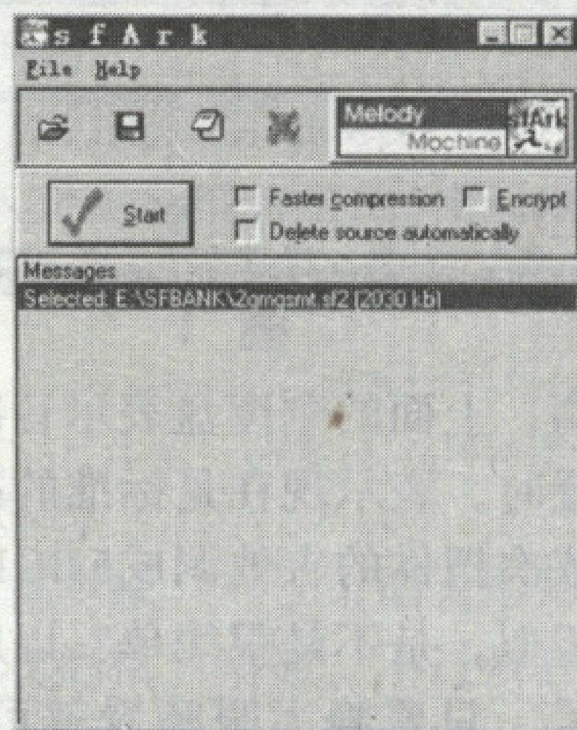
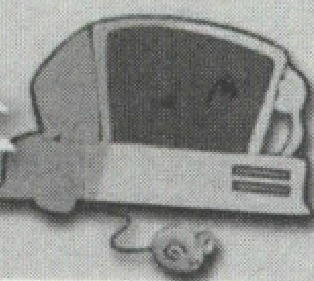


图 6

好了，推荐了那么多，你是不是有点眼花缭乱呢？记住，好东西可要和朋友分享哦*_^。



业界动态

QuickTime5测试版问世

QuickTime5除继承了QuickTime4的所有功能外，并新增以下功能。

新版的QuickTime5播放器提供的崭新界面，操作起来更加简便快捷。

在QuickTime5中用户将会体验到那种边下载边观看的流技术。这是新版中的高级功能，需要QuickTime流式服务器的支持。

加入了对Flash4的支持。

虚拟全三维技术，它使用户享受全方位的三维视觉效果。

装载了最新的音乐合成器，还支持DLS文件和音色库。

在苹果系列电脑上，可以通过QuickTime5中被增强的AppleScript脚本命令来创建一段自动播放的媒体内容。

QuickTime5增加了对MAPC-1的兼容，增强了数字视频的回放，支持MP3的播放。

QuickTime Pro具备编辑视频的功能。

http://www.apple.com

Adobe发布After Effects 4.1.1

After Effects 4.1.1不但将上一版的Bug改正，并且将下列功能增强：

当相关物件同步运算时，有效提升大型项目的执行速度。

支持Photoshop 6的向量及点阵图形遮罩。

改善算图引擎的失败机率。

增进流程图预视的稳定性。

当使用Collect Files功能时，即使从不同的文件夹加入项目，或是打开PhotoShop及Illustrator文件，路径名称将保持最正确的名称。而在执行合成运算时，如有错误会清楚地显示。

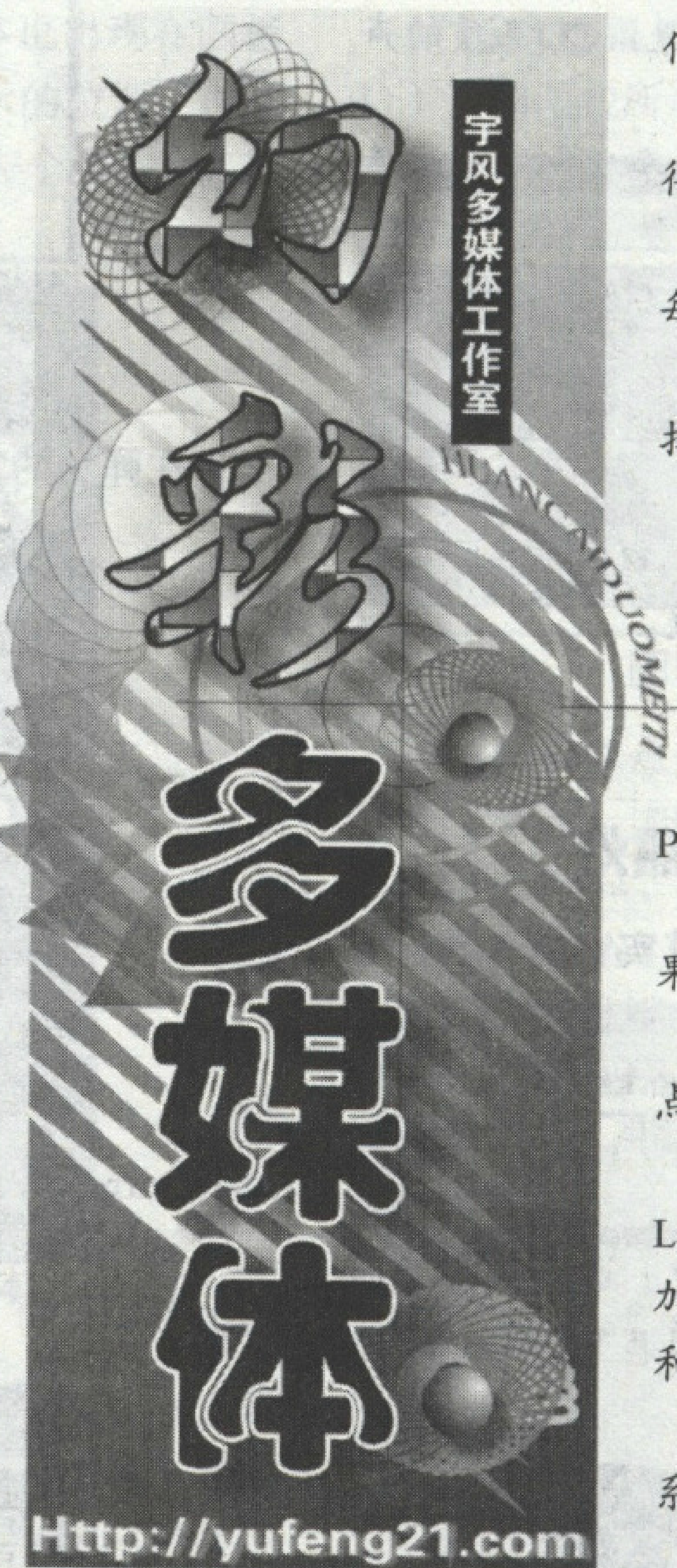
Photoshop 5.0的图层将保持透明，而非实体的图层。

可使用快速键增加工作效率。

可正确计算遮罩的不透明度。

在视频连续计算时，若计算失败会出现警告的标识。

http://www.adobe.com



Adobe设立PhotoShop特别专家中心

Adobe已专门为PhotoShop用户设立了一个特别专家中心，其中包括：

1.学习指南：掌握PhotoShop新阶段的技巧。

2.快答消息：快速回答公众问题。

3.可下载区：下载资源，包括个性化按钮，导航条等。

4.升级，补丁和插件：最快的方式得到最新的升级。

5.技术指导：从色彩处理到扫描的每一件事情。

6.支持数据库：关于技术问题可以找到答案的搜索数据库。

http://www.adobe.com。

Andromeda开发了针对PhotoShop插件的套装

Andromeda现已开始提供用在Adobe PhotoShop的滤镜套装，包括：

1.C-Multi系列，针对光学镜头效果。

2.Three-D针对3-D表面包装系列，点的控制和阴影。

3.Three-D Luxe系列，近似于non-Luxe版本，但也包括一个给创作中途附加界面和表层的库，层或具有包装图形和效果的组合。

4.使灰度级转变为纯艺术线条的屏系列。

http://www.andromeda.com。

Poser Pro Pack插件发布

Curious Labs, Inc. 发布了Poser插件Poser Pro Pack，这是一组的全新增强的Poser 4插件。它可以让Poser 4的角色动画、造型、场景和关键帧被LightWave 6和3D Studio Max R3这两个三维软件所使用。Poser pro pack还将提供一项激动人心的功能——将Poser动画输出为Flash格式的矢量动画。Poser pro pack也包括了Poser 4的升级，界面的改进和一些其它特点，包括场景中的多视角，动态模糊等等。

http://www.poser.com

RealNetworks发布了RealAudio 8

RealNetworks近日宣布了RealAudio 8，从而建立了Internet音频的新标准。这一发展是建立在和Sony公司的联合上，它包括了Sony高质量的ATRAC3压缩技术，使记录和重放音乐CD达到最佳效果；RealAudio 8提供了一个专门的音频解决方案，它以比率的最高范围传送最高质量的音频；RealAudio 8也给顾客提供约MP3文件一半大小的CD品质的录音重放。

RealAudio 8具有的特点：

1.好声音：RealAudio 8以64Kbps提供CD品质的声音。

2.广范围：用户可以选择一个在比率从16Kbps扩展到352Kbps的编码解决方法。

3.少花费：RealAudio 8以RealAudio G2 2/3的带宽可以得到同等的性能。

4.广泛采用：超过70%的广播公司已经用RealAudio 8提供内容和计划。

5.完全的数字媒体：RealAudio 8在频率响应、人工压减、改良的立体声分离上有重要改进。

http://realnetworks.com

用Fireworks3做探照灯

很多人对Fireworks3还不太解，其实它是一款非常出色的图形处理软件，不仅能用来绘制和编辑图像，还可作各类动画。下面我们就用Fireworks3制作一个探照灯照射文字的动画。

打开新文件，将背景色设为黑色。选点文字工具，在窗口输入主体文字。然后选钢笔工具，在文字下面画一条曲线路径，如图1所示。

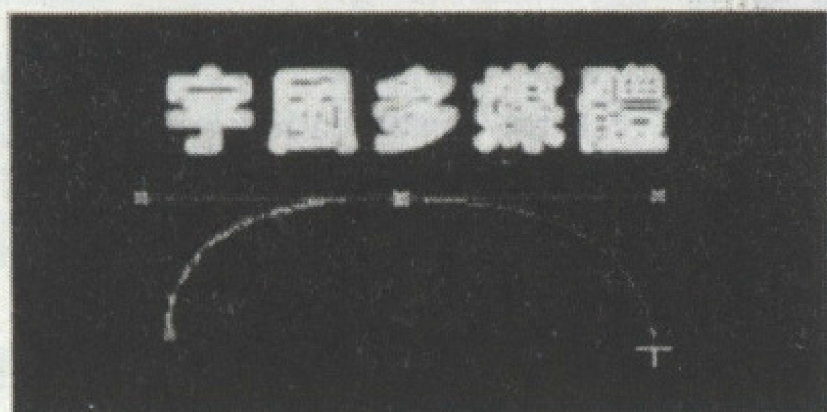


图1 文字和路径

同时选中文字和曲线路径，再选择主菜单的Text（文字）→Attach to Path（按路径排列），文字自动沿曲线排列成弧形，如图2所示。

选择Window（窗口）→Frames（帧），打开帧面板，现在只有一帧，单击帧面板右上角的小三角形，选择Duplicate Frame（帧复制），如图3所示。

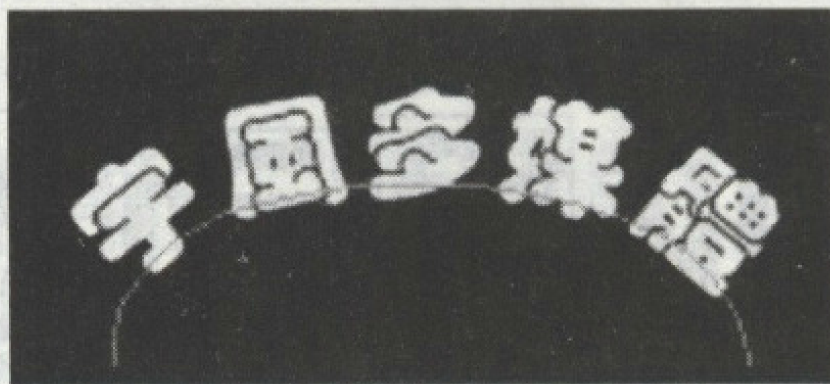


图2 排列好后的文字

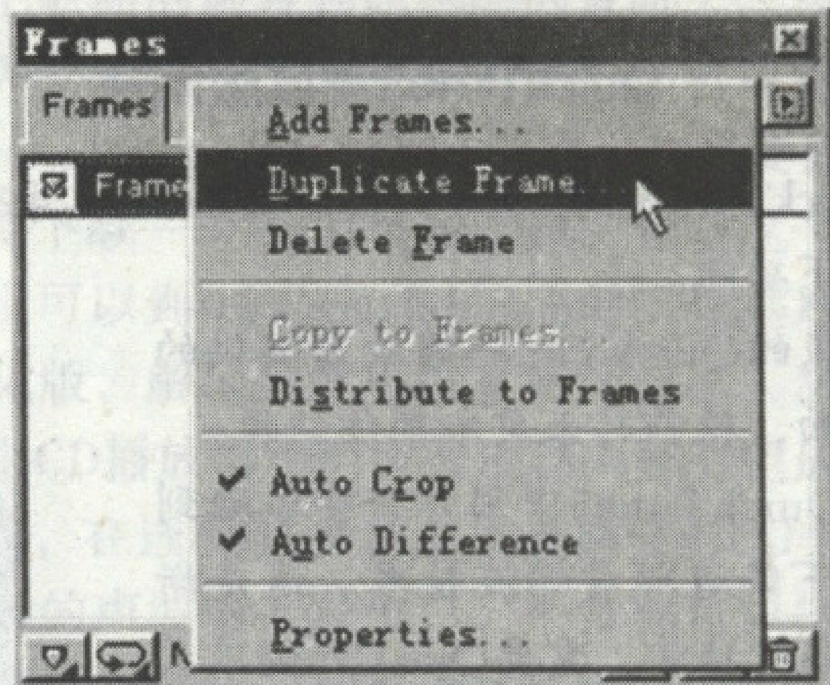


图3 复制帧

在弹出的复制帧对话框中，设帧数为10，并选中

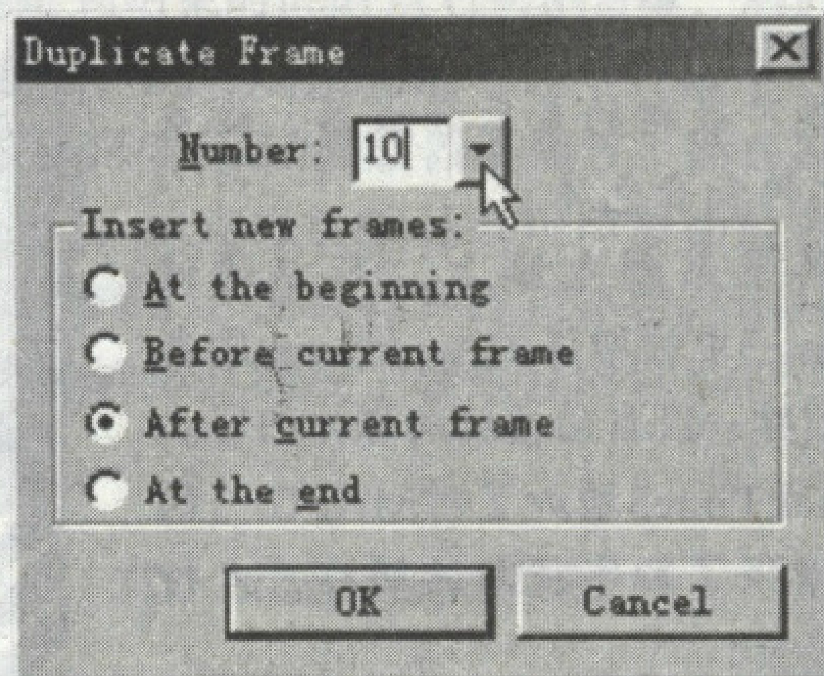


图4 选择复制的帧数和位置

After current frame（在当前帧之后），如图4所示。

这样就把原来的第一帧复制成了另外10帧（每一帧上都已经有了排好顺序的文字），让第一帧仍处于选中状态，如图5所示。

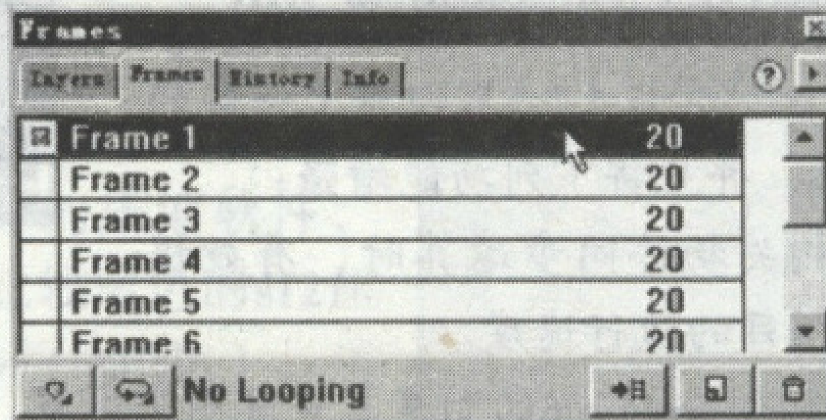


图5 在Frames面板中选择帧

选择Insert（插入）→New Symbol（新符号），在弹出的对话框中命名新符号，Type选择Graphic，之后打开新符号编辑窗后，选择工具，在新符号编辑窗中画一个圆。调整它的位置，使圆在+号（即中心点）上方的适当位置，如图6所示。

打开Window（窗口）→Object（对象），在面板

中将圆的透明度设为40，这样新符号就做好了，如图7所示。

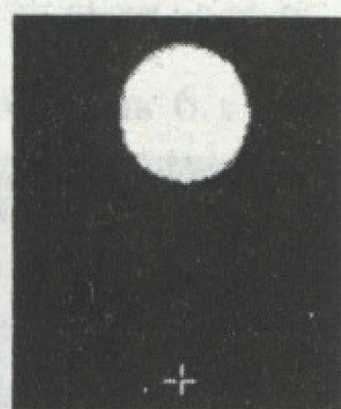


图6 创建的新符号

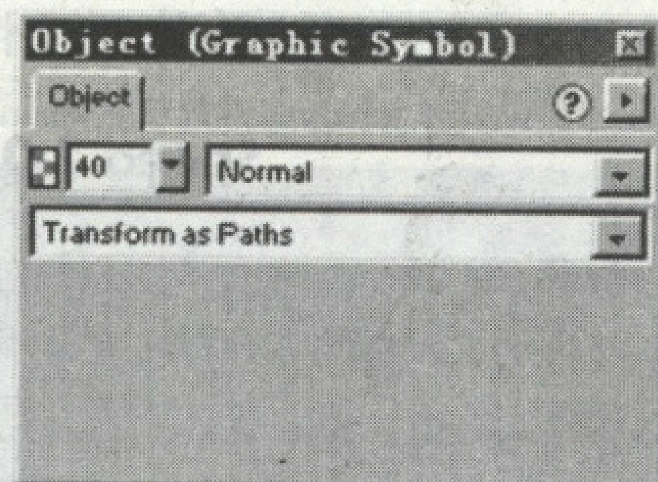


图7透明度的设置

此时，可以看见新符号的一个实体也出现在画板中，用工具把它旋转并移动到图8所示的位置。再从库（通过Window→Library打开）中拖出一个实体，将其旋转并移动到另一边，如图9所示。

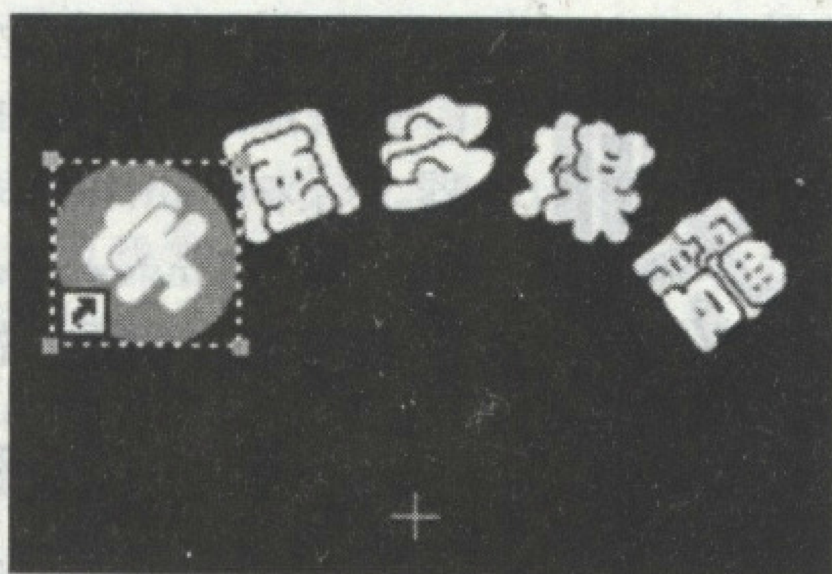


图8 旋转实体并调整位置

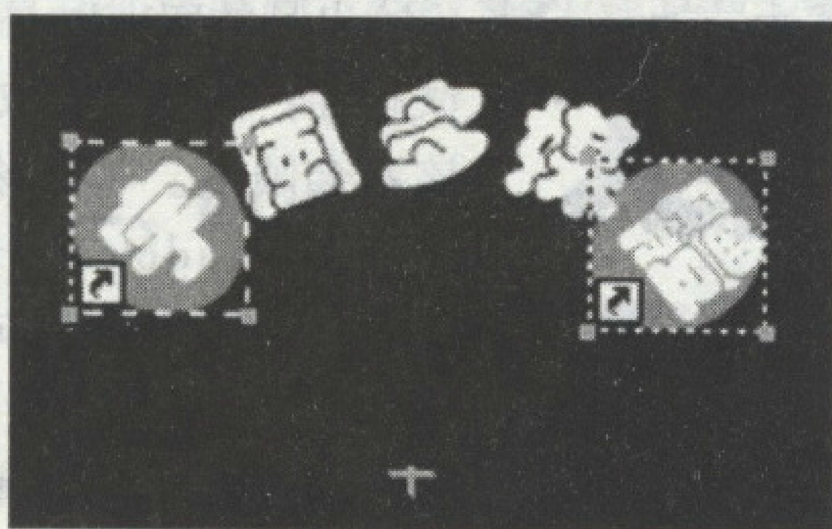


图9 旋转并调整另一个实体

同时选中两个实体，再选择主菜单Modify（修改）→Symbol（符号）→Tween Instances（实体渐变），做一个渐变动画。在弹出的对话框中，Step项中输入9，勾上下面一栏，如图10所示。

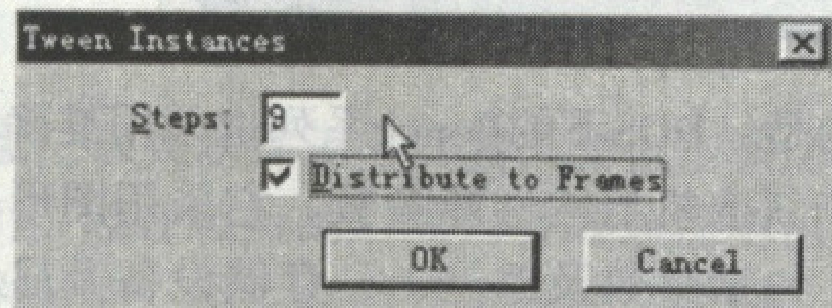


图10 渐变动画帧数设置

同时选中文字和实体，选择主菜单Modify（修改）→Mask Group（遮色片群组）→Mask to Path（遮色片转为路径），这样就形成一个遮罩组，如图11所示。

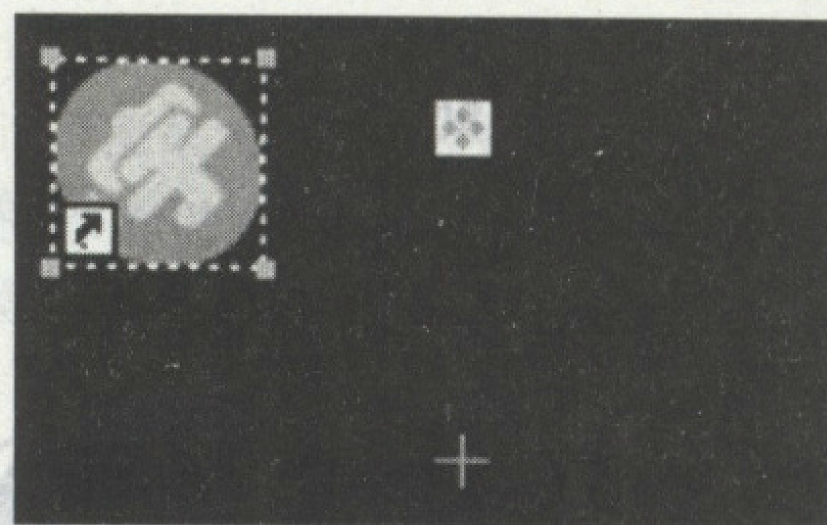


图11第一帧的遮罩组

在帧面板中选择Frame 2，同上面的步骤一样，也同时选中实体和文字，再创建遮罩组，然后依次对每一帧创建遮罩组，直到目前的最后一帧（Frame 11），如图12所示。

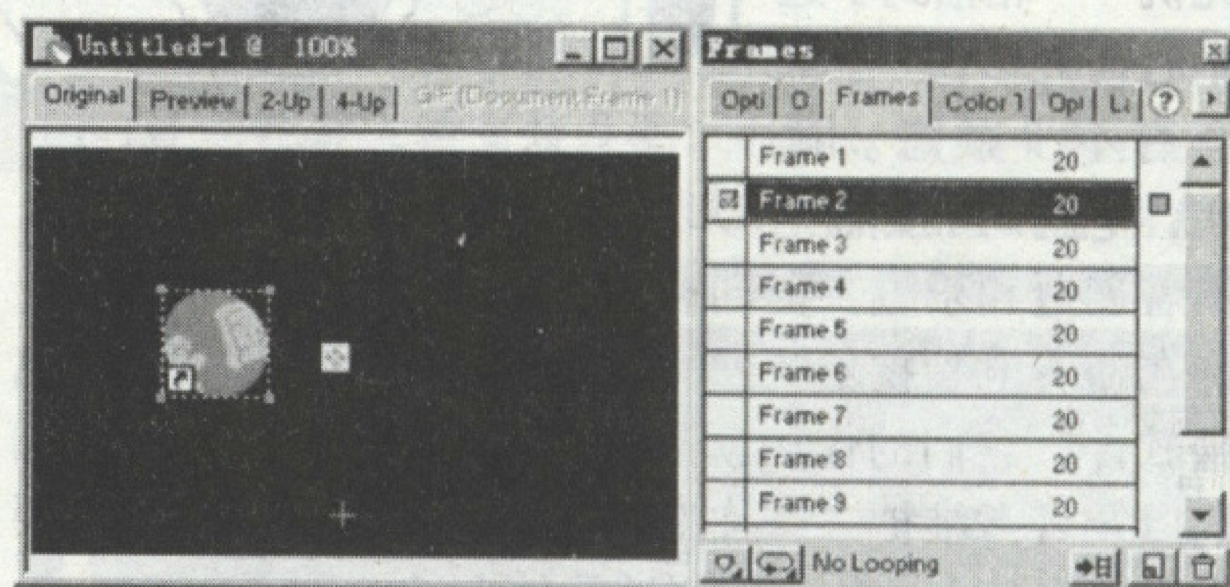


图12 为每一帧创建遮罩组

这时可以点击Fireworks右下角的播放按钮来观看一下效果。如果需要导出GIF动画，可选File→Export Preview，打开预览对话框，从Format项下拉列表中选Animated GIF，如图13所示。

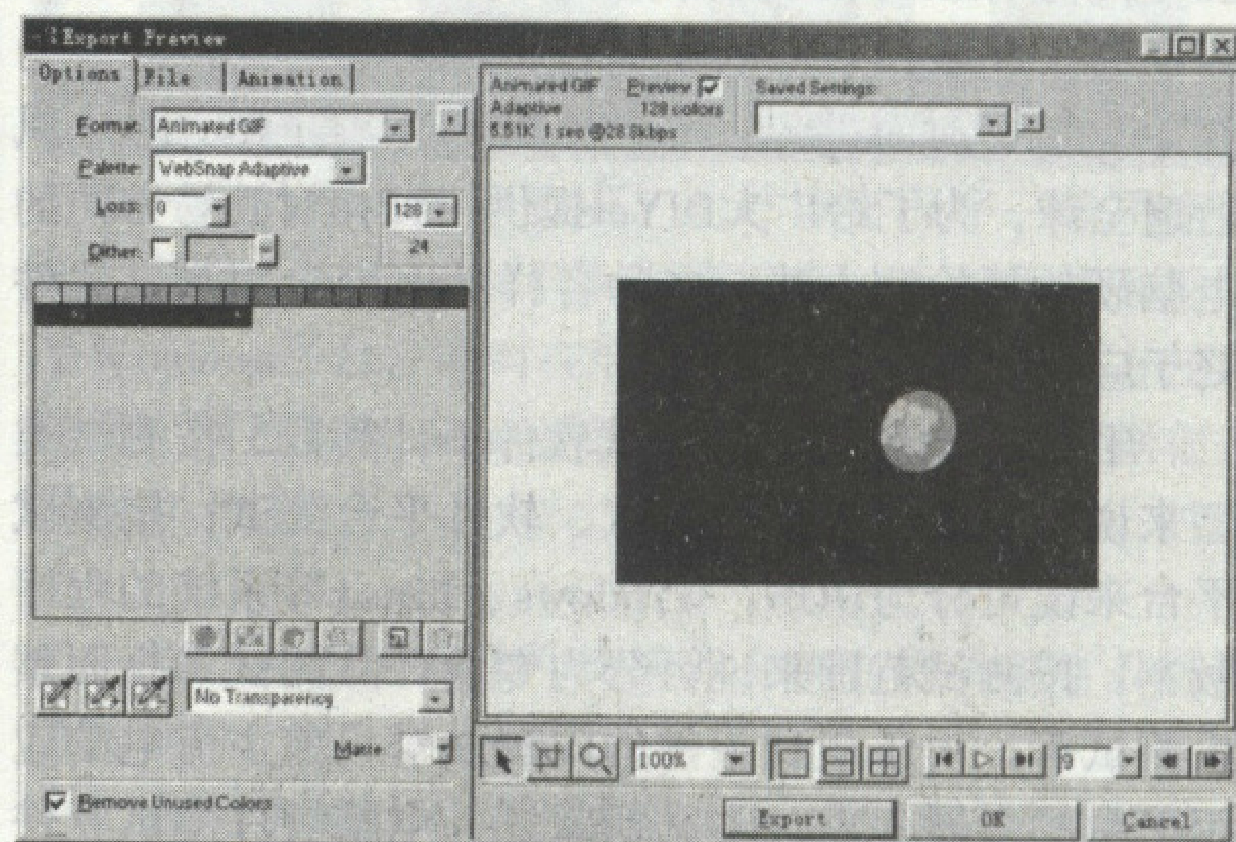
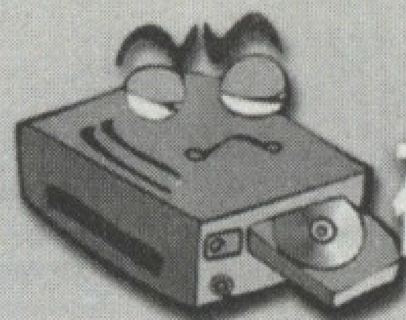


图13 在预览对话框设定导出格式

在右侧的预览窗口，点下方的，可观看动画效果，如果满意，点选Export按钮，出现导出窗口，给文件命名，点“保存”，就生成了GIF动画。

编者注：时间飞逝，再有一个月就该到2001年了，不知新的一年里读者对幻彩多媒体栏目有什么希望、要求和建议，李红警在此恳请众读者教诲。lgc@popsoft.com.cn



PC系统测试软件大全（一）

湖南 苏旅

前言

不知各位DIYer是否遇到过这样的情况：到电脑城去买CPU、内存，左挑右挑举棋不定，就怕买到Remark的产品；手中刚买了块高级显示卡，又不知道实际3D效果如何，速度快不快；刚刚装了一台机器，想看看是不是运行稳定，不会死机……相信到了这个时候许多DIYer都会有不少顾虑。确实，电脑DIY虽然充满着创造和乐趣，但同样也有着一定的麻烦和风险。好在随着电脑技术的发展，目前也出现了这样一类电脑软件，它们的作用就是专门对付电脑硬件的DIY选购以及日常维护——你猜对了，这就是我们下面将要介绍的主角：电脑硬件测试软件。

自从电脑诞生之日起，相应的测试软件就出现了。早期的电脑硬件测试软件庞大臃肿，效率不高。它所承担的只是一些极其简单的调试检测电脑运行状态的任务，但设计运用起来却十分麻烦。直到20世纪80年代初期IBM的PC机出现，基于X86指令的测试软件渐渐多了起来，它们的功能也较单一的调试检测更为复杂、精确。而进入90年代后期，随着电脑DIY之风行遍全球，为了给广大DIYer提供一种相对简易方便的电脑硬软件检测方法，各种各样的电脑专用测试软件终于应运而生了。

目前已出现的电脑测试软件不计其数，按测试类型来说可分为硬件平台测试、软件平台测试；按测试平台来说可分为DOS、Windows、Linux等系统的程序版本；按测试范围来说可分为专业产品测试和全面整机测试等。由于受到条件的限制及对目前主流电脑应用平台的发展考虑，本文所叙述的电脑硬件测试软件在这里默认为支持X86 CPU体系产品的程序，而其使用平台则为DOS及Windows的各个版本。

一、古董级的电脑测试软件

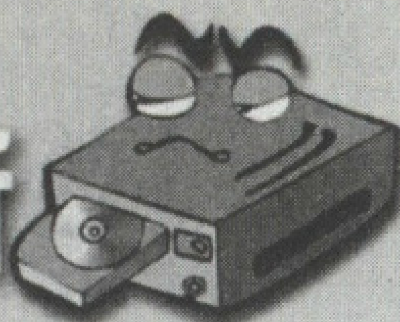
这里介绍的古董级的测试软件主要是指在微软的Windows 95出现之前的一些基于DOS和Win3.x下的早期电脑测试软件，其推出时间大概是在1995年之前。那时由于电脑硬件的相对不发达和电脑产品的低普及性，这些相关的测试软件流传不广，而且其测试效能也相对较低。其中具有代表性的产品主要有Speed 2.0和ZD Labs的PC Bench系列。

Speed 2.0

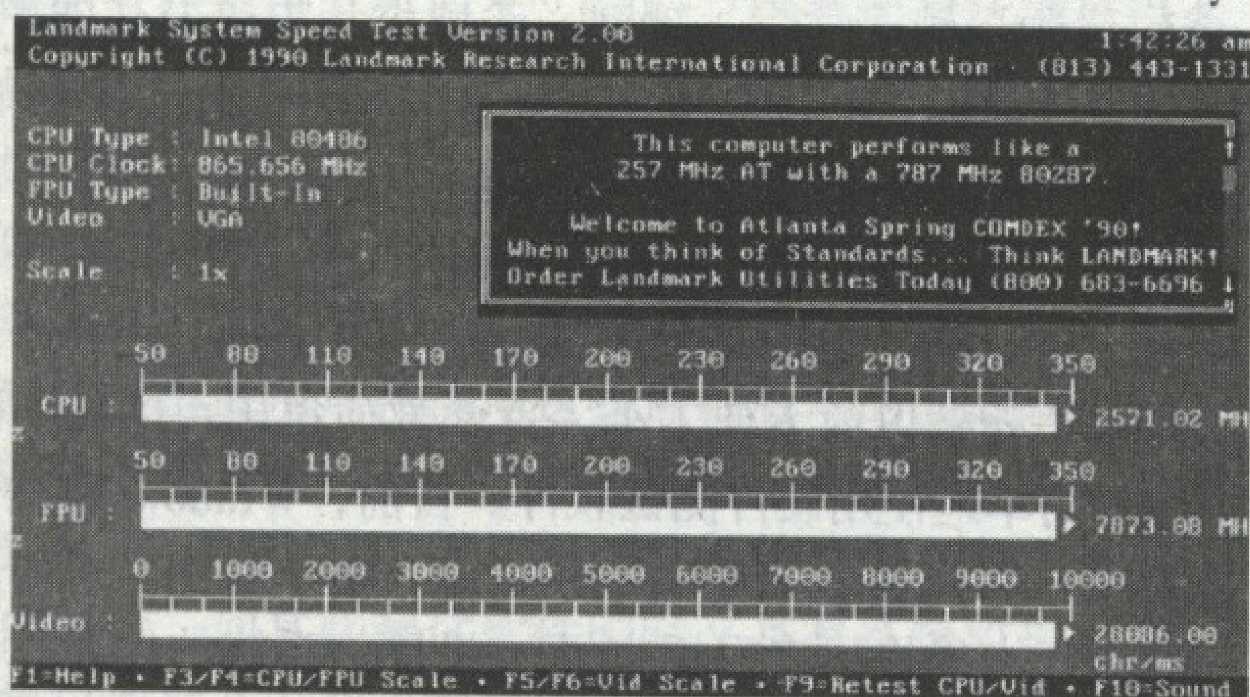
著名的LandMark公司出品的Speed 2.0曾经是风靡国内硬件DIY界的王牌测试软件。早在90年代中前期，当时对286、386还怀着敬畏之情的DIYer们就是用着这个软件来测试他们的机器。Speed短小精悍，却能测出自8086到80486之间的机器的各种参数，包括CPU类型、CPU整数/浮点和显卡字符加速能力等多项测试，整个测试过程不到10秒，是当时的DIYer检测机器的最好武器。后来LandMark又继续推出了对应Windows 9x的Speed For Windows 9x系列版本。

PC Bench系列

如今一提到由著名的ZD Labs出品的Win Bench权威测试软件，我想大多数DIYer应该不会陌生。不过你是否知道，在Windows 9x普及之前，权威的电脑测试软件是什么呢？当然答案也是ZD Labs的产品：PC Bench For DOS系列。与For Windows版本类似的是，DOS下的Bench系列也采用准确的分类测试模块来获取机器的性能参数。它采用图形界面，提供CPU（包括整数及浮点）、存储设备及显示设备等硬件产品的检测，并提供相对公正有效的测试评估结果和权威的基准测试数据，在当时来说这个软件是值得信赖的。后来随着Windows 3.x的流行，ZD Labs又推出了PC Bench For Windows 3.x版本程序，增强了在Windows系统下的硬件性能测试功能。



当然，在DOS和Win3.x时代，除了上面所介绍的这两种测试软件之外，还有一些测试软件也很有名，如Qaplus 6.x、PC Tools 9.0及Norton Utilities 8.0的Sys



Info，当然还包括Microsoft DOS 6.2x的MSD等。不过这些软件同上面的两位前辈一样，由于年代久远，技术平台及算法数据落后，再加上后来的电脑技术迅猛发展及Intel的Pentium系列、AMD的Kx系列CPU、PCI声卡、AGP总线等电脑新产品、新技术和新规范的相继推出，它们对于当前的主流硬件产品都不可能进行可靠有效的检测，因此不推荐继续使用。当然，如果实在是想尝尝老酒滋味或是想出出老程序的洋相，用也无妨。不过可千万别在给朋友配的新机器上用哟——新手们看到那满屏的“486”CPU或是只有512k显存的“老显卡”时，一定会大叫“杀熟”的。

二、DOS及Windows平台测试软件的特点

目前可供DIYer使用的硬件测试软件有许多种，但按其使用平台来说还是主要分为DOS平台和Windows平台两种。目前，由于主流操作系统已从DOS转向Windows，因此测试软件也以Windows版本居多。但由于DOS版测试软件拥有一些独特的优点，因此在测试软件集合中仍有一席之地。下面我们就来看看两种平台版本测试软件的特点。

DOS平台测试软件

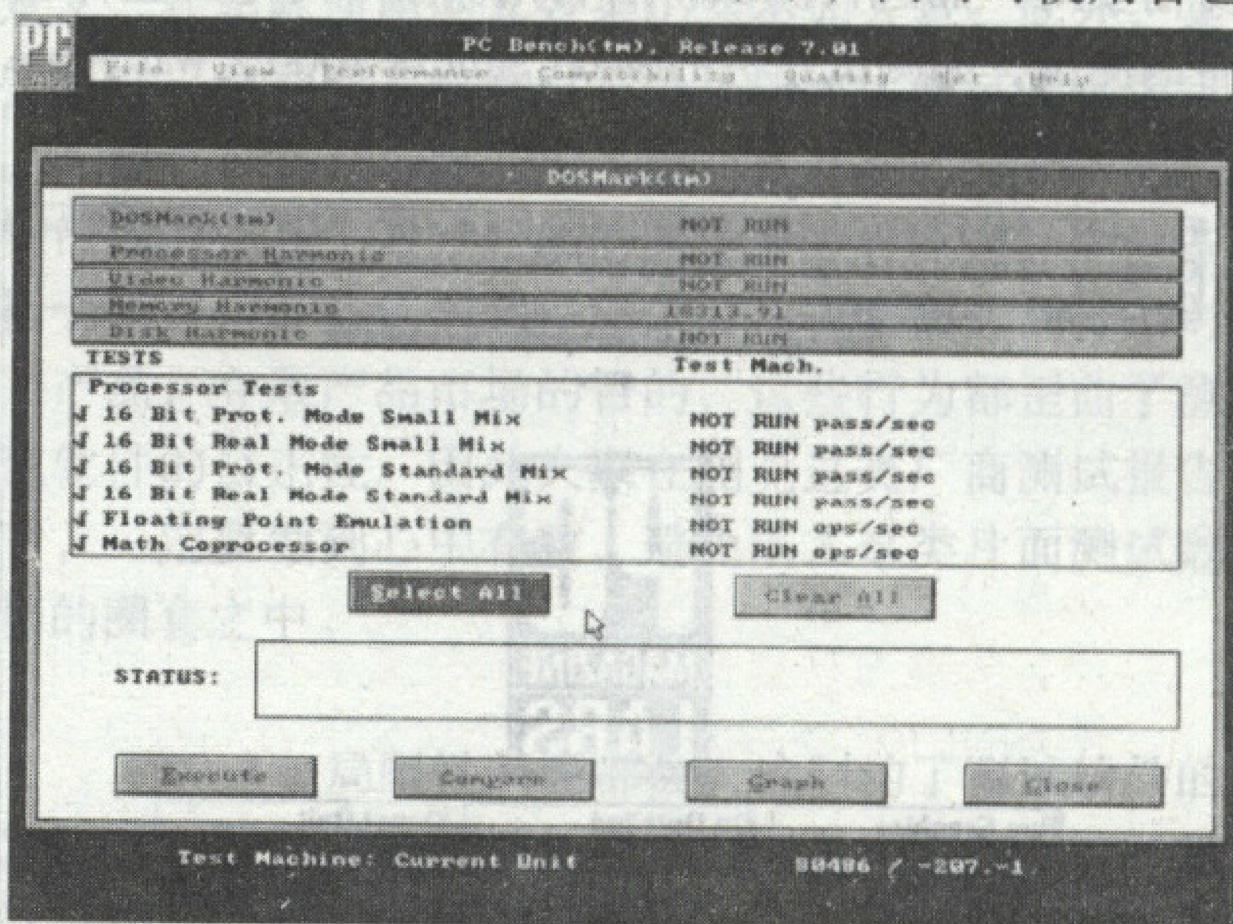
优点：该类软件无需安装，测试步骤简单快捷，方便实用。能在较短的时间内有效地检测出大多数硬件产品的名称、相关参数及简单测试数据。程序一般短小精悍，用一般的软盘即可携带进行检测，并且不容易受测试平台的干扰限制。其侧重点是测试硬件的名称参数，着重于整体的简单测试。

缺点：硬件产品的测试数据结果不够全面权威，一般缺少32位主流操作系统及多任务的性能测试，同时对于多媒体设备特别是声卡、显卡的测试能力较低，因而不能最大限度地反映出硬件系统的全面性能和使用效率。

Windows平台测试软件

优点：该类软件一般能提供全面权威的测试结果，包括32位主流操作系统的性能测试，能最大限度地反映出硬件系统的全面性能和使用效率，同时对于多媒体设备及外设的测试十分详细合理，对于机器其它部件的测试也很彻底。程序使用起来直观可靠，且近年来还加强了程序的交互性功能。其侧重点是详细的综合性能测试。

缺点：程序测试步骤一般比较麻烦，有的软件使用时还须花费大量安装及测试时间，因此不能在较短的时间内获取全面有效的测试结果，同时对使用者也



有着一定的专业知识要求。此外该类程序一般用光盘作为载体，自身庞大不太方便携带。由于程序采用的是Windows平台，有时在装机过程中还不能简易方便地使用，而且当Windows系统出现问题时，测试数据很容易受到干扰。

以上所指测试软件均为如今仍在提供正常升级服务的软件。

由以上两种不同平台模式的主流测试软件的综合比较，我们可以得出这样一个结论：对于DOS和Windows这两种平台的软件，在使用时必须有所取舍，不能一味强调全面性和绝对性。笔者个人认为，如果是进行购机和硬件简单测试的话，可采用基于DOS平台的最新版测试程序。它们简单方便，立等可取，可快速有效地识别大多数硬件产品；而如果是进行整机的全面广泛测试和撰写测试报告的话，可采用基于Windows平台的最新版测试程序，尤其是ZD Labs的Win Bench系列，全面、权威且较公正，是官方测试报告最

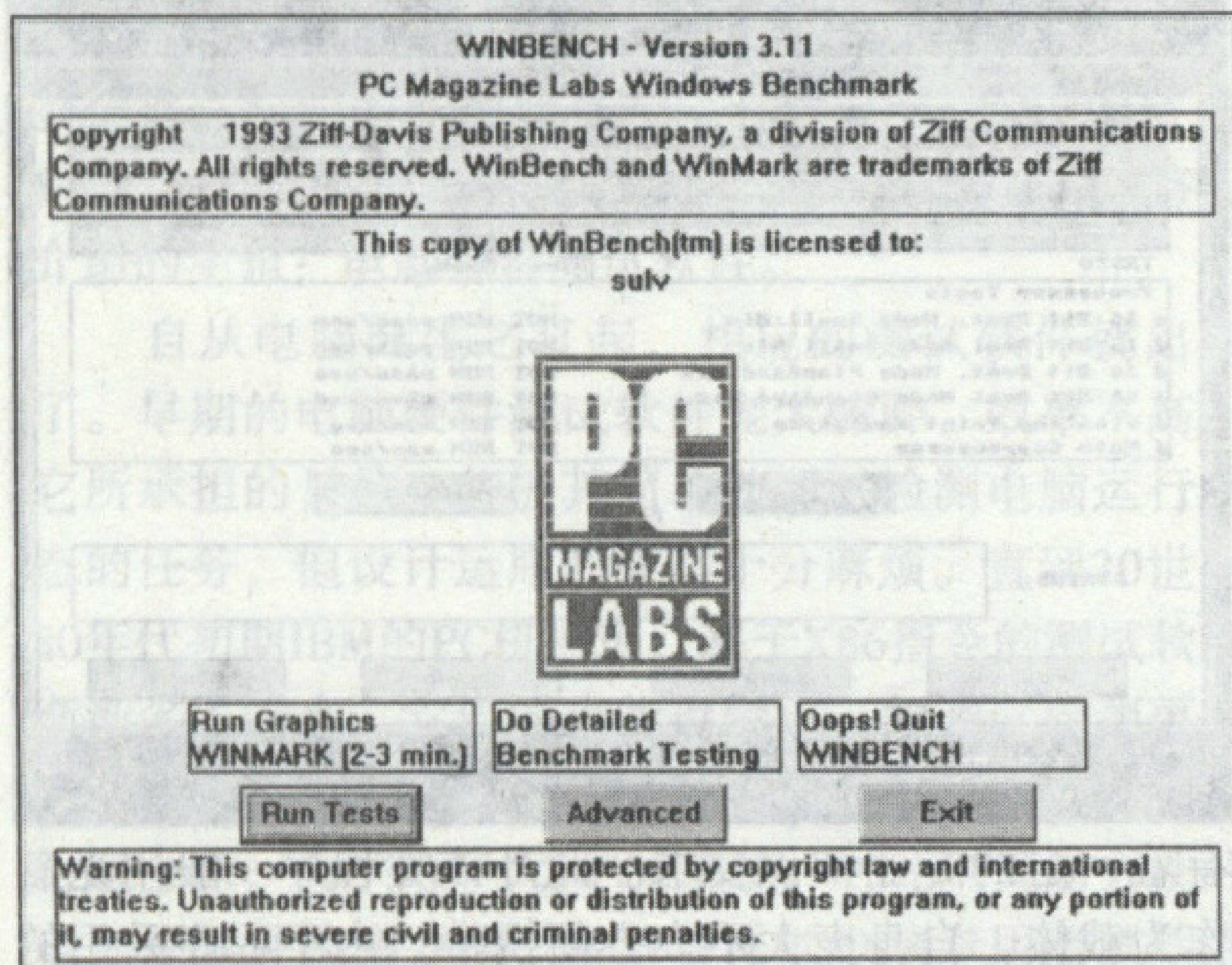
好的凭证。

三、目前测试软件的发展趋势

随着电脑硬件设备技术的发展，测试软件自身也在进行着不断的改进。综观目前主流的硬件测试软件，其发展趋势可以概括为以下几点：

1.两极分化的形成

近几年来，测试软件的方向性发展可以分为子系统类和全系统类两种形式。前者侧重于单一硬件设备的测试，如专用于CPU测试的WCPUID、专用于显示卡测试的3D Mark 2000、VIDEO 2000和一些电脑硬件厂商开发出的专用测试软件等。这类软件所得出的硬件设备测试参数较为准确，专业对口性强，用户可按自身需要对产品进行测试；后者则侧重于对电脑整体设备的测试，如测试整机的Sisoft Sandra 2000、WinStone



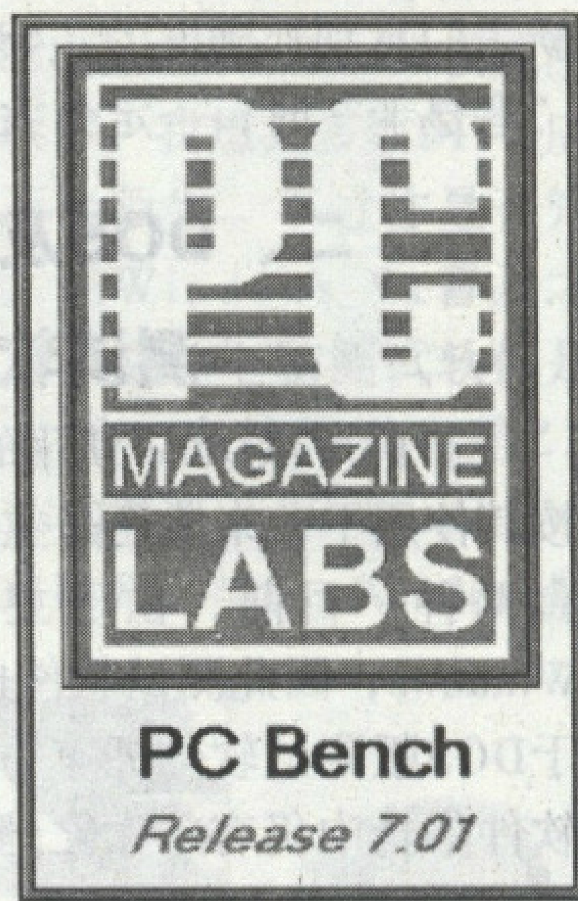
99、WinBench 2000等。这类软件整体测试能力较强，测试数据比较准确权威，同时某些全系统类测试软件也包括了部分详细的子系统测试功能。但由于其使用复杂，测试数据庞大，所以用户必须具有全面的专业知识才能了解掌握其使用方法，并对于测试结果作出详尽的分析。总的来说，这两种类型的测试软件使用起来各有特色，选择时根据需要酌情考虑即可。

2.软件应用平台的转移

对于x86体系PC机来说，DOS和Windows 9x是前后相承的两个操作系统平台，因此硬件测试软件的运行平台也经过了从DOS向Windows 9x的转换。上面我们曾介绍过两种操作平台程序的各自特点，一般来说，DOS版的测试软件短小精悍对系统配置要求低，并且测试起来上手比较简单，所以目前仍有一定的市场，其代表为HWINFO、System Analyser系列等；而Windows 9x版的测试软件更侧重于当前主流平台下的测试运转，其测试全面权威而且比较彻底，所以现在涌现出来的硬件测试软件也多以For Windows 9x的版本为主，它们的代表为Sisoft Sandra 2000、ZD WinBench系列等。同时，软件技术的进步和操作平台的图形化发展也使得测试软件的使用界面较之以前更加亲和人性化了，图形界面和图标显示代替了大量枯燥的文字表达，而方便的鼠标操作和快捷键操作设计也使软件的测试步骤较以前方便不少。这些都使得用户能够更加容易简单地使用硬件测试软件。目前，Windows系统作为PC机常用的主流应用操作平台，在今后相当长的一段时间内仍将代表民用市场PC机操作系统的发展趋势，所以我们有理由相信，基于Windows操作系统下的硬件测试软件仍将在未来PC机测试软件领域起到领头的先锋作用。

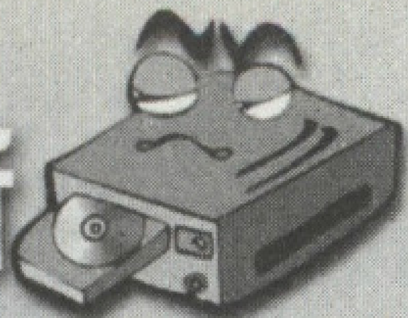
3.基准对比测试的发展

相信不少热心于测试软件的DIYer都听说过Benchmark这个单词，它其实就是“基准”的意思。这是一种性能的标准或一个参考点，采用基准测试的软件在测试时可获得所测试机器的相对性能和指标。早期的测试软件在使用时缺乏直观形象的基准表示方式，虽然测试时也出现一些数据和图形结果，但由于缺乏与同类机器的性能参照对比模式，所以如果需要对比参照的话则略有不便。而近几年来，不少测试软件改进了基准测试技术和界面，普遍引入了同类机器的对比测试功能和数据库技术，这样用户在测试过后就能将自己机器的性能数据与程序自带的多种机器性能数据进行比较，从而得知自身机器的实际性能，并且这种自带的性能数据还能通过Internet进行即时更新。目前诸如HWINFO、Sisoft Sandra 2000、ZD Winbench系列等测试软件都拥有这种基准对比功能。



4.日趋追新的潮流

硬件的发展是日新月异的，如CPU已由Pentium Ⅲ发展到了Pentium 4，而主板也由Intel 440BX芯片组变成了最新的i815芯片组产品。所以用于测试硬件的专业软件也必须紧跟时代潮流，争取对新出的电脑硬件



设备进行准确有效的测试。好在目前测试软件技术设计先进，其更新频率也比过去快了许多，如Intel Processor Frequency ID Utility、HWINFO等都是定时更新的软件，而ZD Winbench系列也常常通过发放补丁程序的办法提供升级服务。同时，随着多媒体硬件设备的发展，许多专用于多媒体测试的软件也应运而生，如测试声卡的ZD Audio Winbench99、Aureal Minerva系列，测试3D显示卡的3DMark 2000和3D Winbench 2000等。它们大多是针对目前最新的多媒体技术进行硬件测试，因此用户在使用这些最新版本的测试软件时，就能更加真实可靠地测试自己的机器配件。最后要提到的是，如今不少硬件测试软件的功能也日趋集成化多样化，如某些测试软件同时又具有系统监控管理、优化调试及安全诊断功能，这样就大大扩展了其应用领域，延长了自己的使用寿命。

四、目前硬件测试软件的不足

硬件测试软件虽然力图给我们展现一个真实的电脑硬件世界，但其无论是在自身设计还是在应用操作方面都存在着一些问题，除了使用平台上的局限性外，不少硬件测试软件也暴露出其先天不足的方面。

1.由于受到软件版本更新和硬件产品优先推出的情况制约，测试软件总是不能绝对正确地检测出所有的电脑硬件设备。此外，由于测试软件也是人编写的，所以体现的是一种人为的真实公正，难免出现一些检测错误甚至不兼容现象，这就需要通过反复测试、及时升级最新版软件并同时使用多种测试程序以提高硬件识别率和测试数据的真实度。

2.任何测试软件都不能包测万物。对于不同的硬件测试软件来说，其测试的基准算法和侧重点各有不同，有的偏重于整体配置的搭配性能测试，有的则是侧重于单一配件的测试能力，绝对不存在完全彻底的测试结果。因此在参考各种测试软件的测试结果时，必须充分考虑到其测试范围和实用价值，避免得出以偏概全的结论。

3.测试软件对所测试的硬件及软件系统有一定的要求，如果所用机器及操作平台有任何的不稳定性，则很容易造成测试软件的测试结果不准确。一般来说，测试软件需要一定的软件平台才能使用，可目前主流Windows操作系统中大量存在着各种垃圾文件，还有屏幕保护、ICQ、病毒防火墙等在线程序。这些软件都会使系统CPU占用率过高，导致系统效率下降，测试时就容易出现数据偏差等情况。此外，不少电脑硬件本身就有系统瓶颈问题，如某类机器会采用600MHz以上主频的CPU，但其内存只有64MB甚至32MB，而所配显卡的3D硬件加速性能又很弱，这样的话在运行某些大量吞吐数据的硬件测试软件时就会出现明显的系统停滞缓慢现象，导致测试性能分数不高。因此在测试时一定要注意防止上述这些问题的干扰。

4.某些硬件厂商为使自己的产品能获得测试软件的高分评价，故意对测试软件进行硬件专门优化（有人将这种硬件产品戏称为“测试软件杀手”）。如某著名厂商的某种3D显示卡原本在3D Winbench下得分不高（该得分主要以速度和画质决定），但由于厂商故意使用软件模拟程序提高画质，因而导致该显卡后来的测试分数提高了1倍多，可实际上这种分数并无太大意义，在实际使用中其效果仍然不如人意；此外，某些硬件厂商和商家故意以不公正的对比测试来吹捧自己的产品，如某厂商使用某种对自己产品有利的测试软件以取得高于对方产品的测试分数；或者利用一些枪手来进行不公正的软件测试对比，从而达到打击对手产品，夺取产品市场的目的，这些行为都歪曲了测试软件的公正性。因此大家在浏览这类厂商测试报告时，一定要做到心中有数，避免陷入这类片面测试数据的圈套之中。

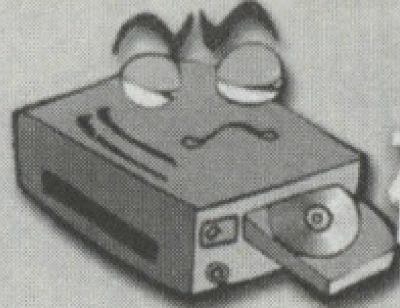
上述这些局限性问题都极大地制约了测试软件的发展和完善。不过我们也应当看到，大多数有效的测试软件所取得的成绩还是主要的，对于一些权威测试软件来说，其提供的有效数据和正确的检测结果确实值得DIYer在购机评测时参考，要不程序员们做出来的这些测试软件还有什么实际意义呢？

五、如何正确对待并使用硬件测试软件

上面我们叙述了目前电脑测试软件的一些不足之处。那么在使用测试软件时需要注意一些什么问题呢？笔者个人认为下面几点是很重要的：

1.确保使用合适的硬件及测试软件

新千年已经到了，难道你还会给你的爱机使用上个世纪的老测试软件吗？那样的话很容易得出不正确的测试结果，有的还会闹出奔腾Ⅲ变486 CPU的笑话。因此在使用时一定要确保测试软件的使用时效性，力争用上最新的测试软件。同时，根据软件运行环境的要求选择不同平台的、权威的测试软件也是十分必要的。这样的话在硬件测试中就可以得到更为公正的测



试结果，而具体的程序内容在后面的章节中会有介绍。再其次，测试时必须根据所测试的硬件产品选择搭配好测试机器，如在进行显示卡和硬盘等单一设备测试时最好安装大容量的内存，而在测试显示器时，对于显示卡的选择也必须慎重。这样才能充分发挥所测试硬件产品的性能，避免瓶颈和干扰现象的发生。

2.保证系统平台的干净可靠性

测试软件一般是依靠一个操作系统平台工作的，因此系统平台是否干净可靠、设置是否合理是十分重要的。在这里笔者提供几点建议：使用尽量少垃圾文件的干净无毒的操作系统以保证高效的使用效率，诸如磁盘扫描和碎片整理等步骤都是很重要的；关闭一切不利于测试过程的在线及多任务程序（DOS下为TSR内存驻留程序），当然如果需要的话也可以保留一些；安装调试好要测试的硬件设备和对应且完善的驱动程序，这对于声卡、显卡、显示器等多媒体设备来说尤其重要，它能保证硬件在测试中发挥出高效率和最好的性能；按照测试软件的要求进行其它的系统设置，如设置好系统显示分辨率和色位、关闭Windows系统工具栏等，这些步骤都有利于测试的顺利进行。

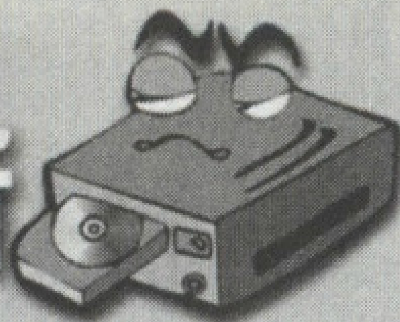
3.对测试者本身的要求

测试软件是编写出来提供给人来作测试用的，当然对测试者来说自身也要有一定的要求，否则再好的测试软件也只能是摆设。这些基本要求主要是测试者自身要有一定的硬件软件专业知识水平，这样才能保证顺利地进行安装测试，并能有效地应付测试中出现的各种突发事件；对测试软件的测试时间要有心理准备，某些测试软件时间短则几秒多则几小时甚至还有几十小时的，耐得住长时间等待的寂寞是取得成功的重要法宝（不过好在现在绝大多数测试软件并不是专门用来折磨人的，最多也就个把小时的等待时间罢了）；测试时必须按照正确的步骤使用测试软件，这是保证测试顺利进行的关键因素；测试者的心态一定要正确，如果测试硬件的目的只是为了炫耀自己的电脑性能，那还不如自己胡乱编个测试报告出来，这样的测试结果是毫无意义的。

总之，对于目前市面上形形色色的测试软件，我们既要充分利用，有效检测，同时也要以自己的亲身感受为基础，以人为本，全面均衡测试，不陷入片面的“唯测试软件论”误区。只有这样，DIYer们才能真正选购到称心如意的电脑产品，电脑测试软件也才能真正体现出它的实用价值。

附：著名综合测试软件下载基地网址（排名不分先后）

电脑之家测试软件下载
http://www.pchome.net/CH/Sw/Dl/test.htm
驱动之家测试软件下载
http://www.mydrivers.com/cgi-bin/tools/tweak/
倚天硬件测试软件下载
http://www.itdoor.net/test/download.shtm
天极网测试软件下载
http://www.mydown.com/Utilities/OptimizersDiagnostics/
硅谷动力测试软件下载
http://www.esoftware.com.cn
中国下载测试软件下载
http://www.download.com.cn
天下网测试软件下载 http://software.tiandown.com
华军软件测试软件下载
http://www.newhua.com/ty_systest.htm
ZD Labs测试软件下载
http://www.zdbop.com
CNET测试软件下载
http://download.cnet.com
Tweakfiles测试软件下载
http://www.tweakfiles.com/benchmark/



7200转硬盘之选购策略

四川 刘威

更快、更大、更安全永远是硬盘发展的方向，从去年市场上不断出现7200RPM（转/分钟）的IDE硬盘产品以来，各大厂商的产品系列已全面登场，硬盘市场开始渐渐由5400RPM产品向7200RPM的高速硬盘过渡。从理论上来说，硬盘通过提高主轴电机的转速，可以有效地降低平均寻道时间，缩短数据读出或写入硬盘的总体时间。但由于受到产品各个方面的制约，实际上它的发展也非一帆风顺，这一点从1998年出现的一些7200RPM产品的表现中就可以看到。希捷大灰熊（Medalist Pro）是最早推出的7200RPM IDE硬盘产品，它的多项指标在当时处于领先地位，不过由于发热量大及返修率偏高等原因渐渐淡出市场。如果说大灰熊是7200RPM硬盘的先锋，那么目前的IBM DeskStar 22GXP、昆腾Fireball Plus KA、西部数据Expert、迈拓DiamondMax Plus以及最新上市的希捷酷鱼Barracuda（ATA）等都可以算是第二代产品。它们与第一代产品相比在盘体温度、工作噪音、平均无故障时间等方面都得到了较好的控制，在用户最为关心的性能指标上也更上一层楼，有的产品已经有实力与入门级的SCSI硬盘一比高下。

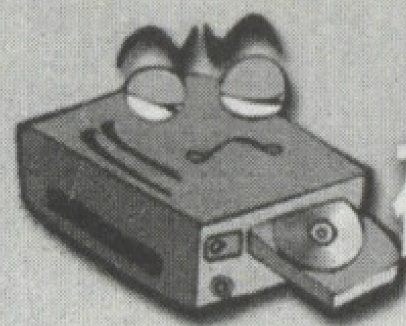
一、衡量硬盘性能的指标

速度、容量、安全性一直是衡量硬盘最主要的3大指标。硬盘的容量是大家在选择时需要最先考虑的指标，大多数被淘汰的硬盘都是因为容量不足，不能适应日益增长的海量数据存储的需要。目前硬盘的容量普遍达到10GB以上，在碟片数量固定的情况下只有通过提高磁盘记录密度达到增加单碟容量的目的。而磁盘记录密度的增加就要求磁头具有更高的灵敏度，同时对磁头定位机构提出了更苛刻的定位精度要求。传统MR磁头已接近其物理极限，新一代的GMR磁头的优势逐渐体现出来。GMR中文名称为巨磁阻磁头，它是基于电子的量子效应，对于微弱磁场的变化反应更为灵敏，其灵敏度大约是一般MR磁头的4倍，使得进一步提高磁盘的记录密度成为可能。GMR巨磁阻磁头技术已经进入成熟期，性能非常稳定，很多硬盘大厂商纷纷接纳这项新技术，因此GMR磁头替代MR磁头只是时间长短的问题。

硬盘的速度是很多玩家关心的指标，硬盘速度的快慢在整个系统中的作用，仅次于中央处理器和内存。提高硬盘的读写速度一般可以从两个方面着手，一是提高主轴电机的转速，二是增加硬盘的缓存。提高主轴电机转速并没有想像中的那么简单，它牵涉到硬盘设计的方方面面，包括选择高转速、低发热量且能长期稳定工作的低磨损电机；控制高速旋转的盘体所带来的温升和额外噪音；缩短磁头感应所需要的时间；提高伺服定位系统的精度等。虽然问题重重，但由提高转速而带来的低寻道时间和高内部数据传输速率等好处是不言而喻的，7200RPM的IDE硬盘平均寻道时间基本都控制在9ms以下。

增大硬盘缓存容量，在半导体存储器价格日益下调的今天，无疑是技术相对简单、成本低、收效大的提高硬盘性能的一条捷径，很多流行的硬盘都开始配备2MB大容量缓存。由于半导体存储器的读写速度远远超过读写磁头读取磁盘的速度，所以在一些需要频繁读取相同小容量数据的场合，装备大容量缓存的硬盘产品的优势就能充分表现出来。以前人们一直认为硬盘接口传输速率是影响硬盘性能发挥的瓶颈，所以致力于新型接口的开发，Ultra DMA-33的普及给用户带来了低CPU占用率、高接口传输速率的好处，一时间风靡市场。之后Ultra DMA-66迅速跟上，但由于主板控制芯片的支持和硬盘自身内部平均传输速度未能跟上等原因，远远未能达到大幅度提高硬盘传输速度的目的。尽管大家并不看好这项技术，但作为市场上的一个卖点，绝大部分新推出的硬盘产品都支持Ultra DMA-66，7200RPM系列硬盘也不例外。目前基于BX控制芯片组的主板依然是市场上的主流，一些厂商通过在主板上集成专用的控制芯片或推出独立的控制卡，以达到支持Ultra DMA-66硬盘传输模式的目的，由此也进一步促进了Ultra DMA-66接口的实用性。有的硬盘厂商另辟蹊径采用UltraDSP技术，利用DSP高速处理的特性，希望能缩短平均寻道时间，也取得了一些成效。

硬盘的安全问题一直是用户最关心的问题，7200RPM高速硬盘对于抗外界震动和数据传输纠错都提出了更高的要求，其中S.M.A.R.T技术被广泛应用于各种主流硬盘产品之中，并得到很多操作系统的支持。各个厂家为了增加硬盘的可靠性，也纷纷研制开发了独有的硬盘安全技术和软件，如常见的希捷Seashield和DST（Drive SelfTest，驱动器自我测试）、



昆腾的DPS（Data Protection System，数据保护系统）以及SPS（Shock Protection System，震动保护系统）、西数的Data Lifeguard（数据卫士）、IBM的DFT（Drive Fitness Test，驱动器自适应测试）和迈拓的ShockBlock和Maxsafe等。虽然它们各有自己的特点，但目的大致相同，都是着眼于提高硬盘的抗震抗瞬间冲击性能，另一方面通过软硬结合对硬盘进行监测和自我诊断，并具有一定的自我修复能力。总而言之是异曲同工，很难明确地判定谁的技术领先。

二、高速硬盘选购要点

市场上常见的7200RPM硬盘产品主要有以下几款：希捷酷鱼Barracuda ATA系列、IBM Deskstar 22GXP、西部数据Expert系列、昆腾Fireball Plus KA系列和钻石Maxtor DiamondMax Plus5120等。选购7200RPM的硬盘产品同选购其它硬盘一样应该考虑容量和速度，而硬盘的容量总是与敏感的价格联系在一起。对用户来说容量总是多多益善，但是超高容量产品的性价比要明显低于中档容量的产品。一般硬盘产品在上市之初会参考市场同类产品的售价制定自己的销售策略。在某一特定的时期，市场上总有一个主流的硬盘容量，一般消费者能够承受的价格大致在1100元~1300元之间（通常认为一般装机用户的心理防线是1400元）。对于产品系列中小容量的产品，由于成本的限制其价格的调整余地不会很大。而对于大容量的硬盘（相对于主流容量而言），由于购买者多数为高端用户，所以厂商会适当提高价格以赚取更多的利润。目前市场上的主流硬盘容量为15GB左右，由于7200RPM硬盘属于比较高档的产品，价格较5400RPM的产品要高一些。就一般应用而言，15GB的硬盘已是绰绰有余，如果没有什么特殊的需要，中档配置的电脑无需购买超大容量的硬盘。当然，现在如果为了省几十元而购买10GB的硬盘，也有点得不偿失。

综合考虑硬盘的速度和性能，7200RPM硬盘属于比较热门的产品，各大媒体和网络上有很多第三方测评资料，具体不妨参考厂商提供的技术指标和媒体对硬盘所作评测的结果作出最后的选择。一般来说带有较大缓存的硬盘产品（目前为2MB缓存）性能较好，但也不排除像希捷酷鱼这样的特例（其缓存容量为512kB）。想要超频的电脑爱好者最好考虑昆腾和西部数据的硬盘，因为它们的超频能力一向有目共睹。

三、主流产品评述

1.希捷酷鱼Barracuda ATA

提起希捷人们就会想到它在SCSI硬盘领域的两款旗舰级产品——酷鱼和捷豹，这两款硬盘在服务器领域享有极高的声誉。希捷这次有意重振IDE硬盘的雄风，利用部分SCSI酷鱼硬盘上的尖端技术，推出了7200RPM带IDE接口的酷鱼系列硬盘。单从指标上看就给用户一个很大的惊喜，无论是单碟容量还是平均寻道时间都将IDE硬盘的指标提高到一个新的层次。尤其是7.6ms的平均寻道时间，可以说目前在同类产品中无出其右者。此款极品硬盘唯一的遗憾是它的缓存容量只有512kB，与流行的2MB相比略显不足。可能是由于吸取了以前大灰熊硬盘制造的经验，这次推出的酷鱼系列硬盘在温度和工作噪音的控制方面都有明显的改进。市场上现在可以买到的主流产品有13.6GB和20GB两种规格。令人兴奋的是虽然酷鱼硬盘具有如此出众的性能，但依然采取一贯的低价位策略，13.6GB的产品甚至低于同级的昆腾和IBM硬盘，可谓超值。

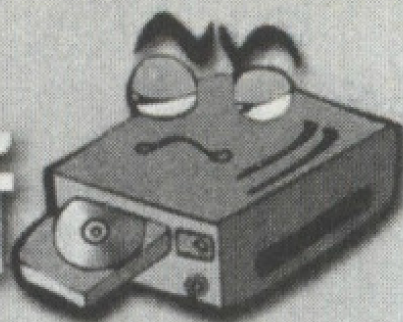
2.西部数据Expert

西部数据这款7200RPM硬盘采用GMR巨磁阻磁头技术，所以它的单碟容量可以做得高一些。带有2MB缓存是西部数据硬盘一大特色，实践也证明2MB缓存确实对硬盘整体性能的提升起到了至关重要的作用。在较高的非标外频下，西部数据硬盘依然能保持稳定工作，这特别符合超频爱好者的要求。虽然它是7200RPM的产品，但在工作时的噪音非常小，配合密封性较好的机箱，几乎感觉不出它是一款7200RPM的硬盘，而且其长时间工作的发热量也很小。作为一款注重数据安全性的产品，它独有的数据卫士安全系统也独树一帜，能够在系统闲置状态下离线扫描，在数据丢失以前通过扫描检测，修复潜在的坏扇区。这种扫描和检测是智能控制的，工作时不会影响正常的系统操作，只有当系统闲置一段时间后才会自动启动，基本不占用系统工作时的资源，甚至大部分非专业用户感觉不到它的存在。

3.昆腾Fireball Plus KA

Fireball Plus KA是昆腾公司上市较早的7200RPM产品。虽然它仍然使用MR磁头，缓存容量也只有512k，但速度却不落人后。在希捷酷鱼上市之前，它的8.5ms平均寻道时间和19.5MB/s的平均数据传输率一直保持领先优势。直到现在它的一些速度指标依然优于拥有GMR磁头和2MB缓存的某些同类产品。

总体来说，7200RPM的硬盘是IDE硬盘发展的新趋势。注重速度和性能的朋友，目前7200RPM硬盘的价格逐渐向5400RPM产品靠拢，如果你正在考虑升级硬盘或配置新电脑，不妨考虑一下7200RPM硬盘，它一定不会使你失望。



本是同根生，相煎何太急？

——GeForce256 DDR vs GeForce2 MX

浙江 陈贤

如今的nVIDIA实在风光——在即将过去的2000年里，nVIDIA的产品在低、中、高3个档次的市场的激烈竞争中全面开花，几乎霸占了图形芯片的一半市场份额，甚至在专业图形设计领域和OEM市场上也留下了nVIDIA的足迹。由于nVIDIA将产品的更新速度缩短到6个月（这个速度要比摩尔定律快两倍），使其产品在中档市场上如日中天，而其它包括3dfx和ATI在内的众多图形芯片制造商却一时找不到自己的位置了。但正是因为如此，由于nVIDIA采用6个月更新产品的速度，使得两代产品间的性能差距进一步缩小。这样就出现了另一个新的情况：nVIDIA前一代产品的较高版本与后一代产品的较低版本共同争夺中档市场。GeForce256 DDR与GeForce2 MX就属于这样的情况。为了帮助大家根据自己的情况更好地选购到合适的产品，下面我们就来全面比较一下这两款产品。

一、制作工艺

	GeForce256 DDR	GeForce2 MX SDR
生产工艺	0.22微米	0.18微米
渲染引擎流水线条数	4条	2条
每条管道纹理数	1个	2个
显示芯片核心频率	120MHz	175MHz
显存位宽	128bit	64bit/128bit
显存频率	300MHz	166MHz
像素填充率	480Mpixels/s	350Mpixels/s
纹理填充率	480Mtexels/s	700Mtexels/s
多边形生成率	15M/s	20M/s
支持TwinView	N	Y
支持Digital Vibrant	N	Y

二、DDR vs SDR

SDR全称Single Date Rate（单数据传输率内存），DDR全称Double Date Rate(双数据传输率内存），两者的主要区别就在于速度。从理论上来讲DDR的速度是SDR速度的两倍，可以提供相当于SDR两倍的数据效率。而在我们以前的测试中，GeForce256 DDR与GeForce256 SDR的比较平均速度却只相差了20%左右，在800×600或更低的分辨率下，这一差距会进一步缩小，甚至出现两者相互持平的局面。在价格上采用DDR显存的显卡要比采用SDR显存的显卡高出不少，但从显卡的发展趋势来看，DDR显存已成为未来显存的首选。

三、GeForce256 DDR

GeForce256（NV10）是nVIDIA推出的第一款号称是GPU（图形处理器）的图形显示芯片（同时也是全球第一块GPU图形显示芯片），由于GeForce256 DDR版采用了价格不菲的DDR内存作为显存，使得GeForce256 DDR显卡染上了贵族气息。在年初，GeForce256 DDR完全可以称得上是一款极品显卡。但随着GeForce2 GTS的出现，特别是GeForce2 MX的问世，使得GeForce256 DDR的地位开始受到冲击，从这一点来看配上DDR显存的GeForce256倒有些像一个没落的贵族。

四、GeForce2 MX

GeForce2 MX是GeForce2 GTS的一个简版产品。由于GeForce2 MX采用了廉价的SDR显存，使得GeForce2 MX的价格十分喜人。但SDR显存在速度上存在的缺陷，注定了廉价的SDR显存也给这块显卡带来了不少遗憾，不少朋友认为显存的工作频率是制约其性能发挥的最大瓶颈。不过相对于GeForce2 MX的价格而言，其性能还是较为出色的，国外不少网站都称其为当今性价比最高的显卡。从这一点来看GeForce2 MX的地位与当年的TNT2 M64十分类似。

五、测试实战

说了这么多书面上的东西，一定有很多朋友都等不及了，下面就开始我们的具体测试。

本次测试我们选择了著名显卡制造商ELSA公司的两款显卡——ELSA Gladiac MX（GeForce2 MX显示芯

片）和ELSA Erazor X2（GeForce 256显示芯片）。为了使测试结果具有更多的可比性，我们又选择了ELSA Gladiac（GeForce2 GTS 32MB）作比较。

1.测试环境

主板：微星i815E PRO（133MHz外频）主板

CPU：Intel Coppermine 733E

内存：256MB SDRAM

硬盘：迈拓（Maxtor）金钻四代20GB（支持Ultra DMA-100）

声卡：创新SoundBlaster Live！Value

显示器：美格796FD

光驱：源兴40速

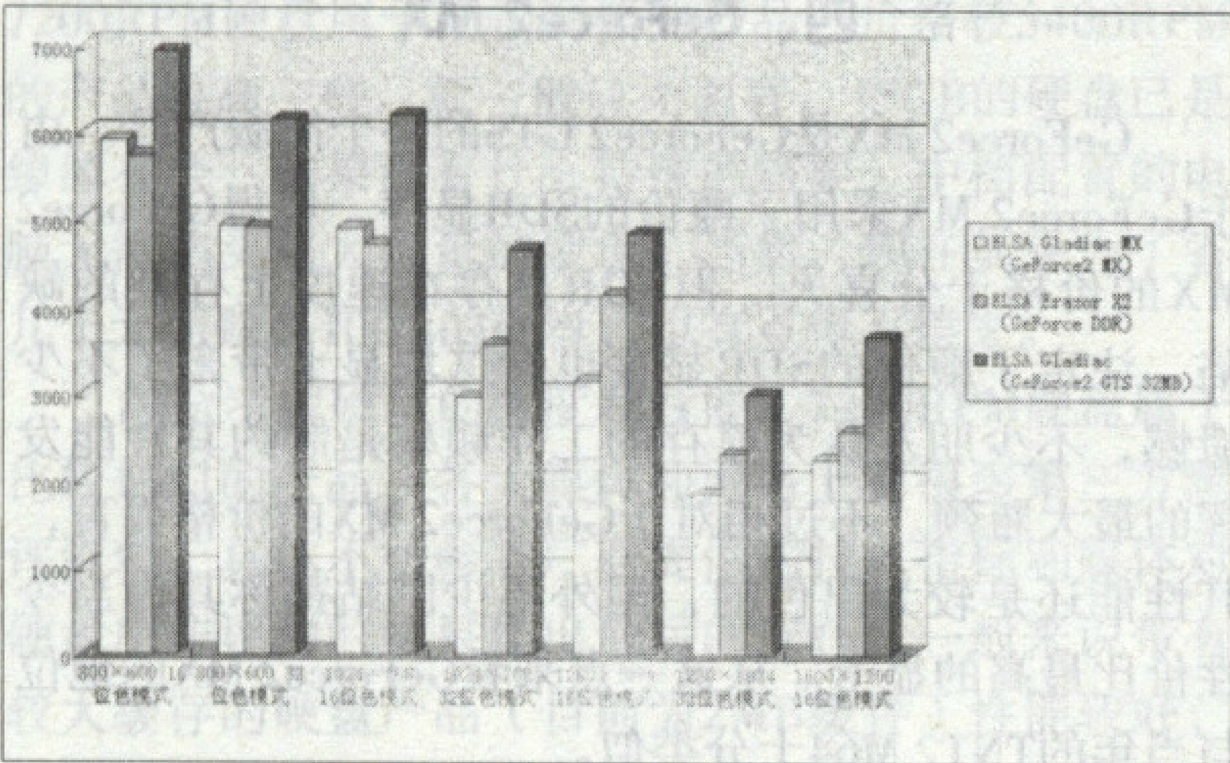
操作系统：Windows 98简体中文第2版

2.3Dmake2000测试

从表2中我们不难看出，GeForce2 MX在1024×768 16位色模式以下测试中比GeForce256 DDR还略高一些。但随着分辨率的提高，GeForce2 MX的显存瓶颈开始显露出来，当分辨率上到1600×1200 16位色模式时，GeForce2 MX只达到了GeForce256 DDR的86%左右。

3DMark2000测试结果表

显示模式	ELSA Gladiac MX（GeForce2 MX）	ELSA Erazor X2（GeForce DDR）	ELSA Gladiac（GeForce2 GTS32MB）
800×600 16位色模式	5914	5741	6936
800×600 32位色模式	4928	4912	6152
1024×768 16位色模式	4904	4715	6210
1024×768 32位色模式	2969	3585	4662
1280×1024 16位色模式	3160	4150	4856
1280×1024 32位色模式	1848	2315	3012
1600×1200 16位色模式	2254	2580	3675

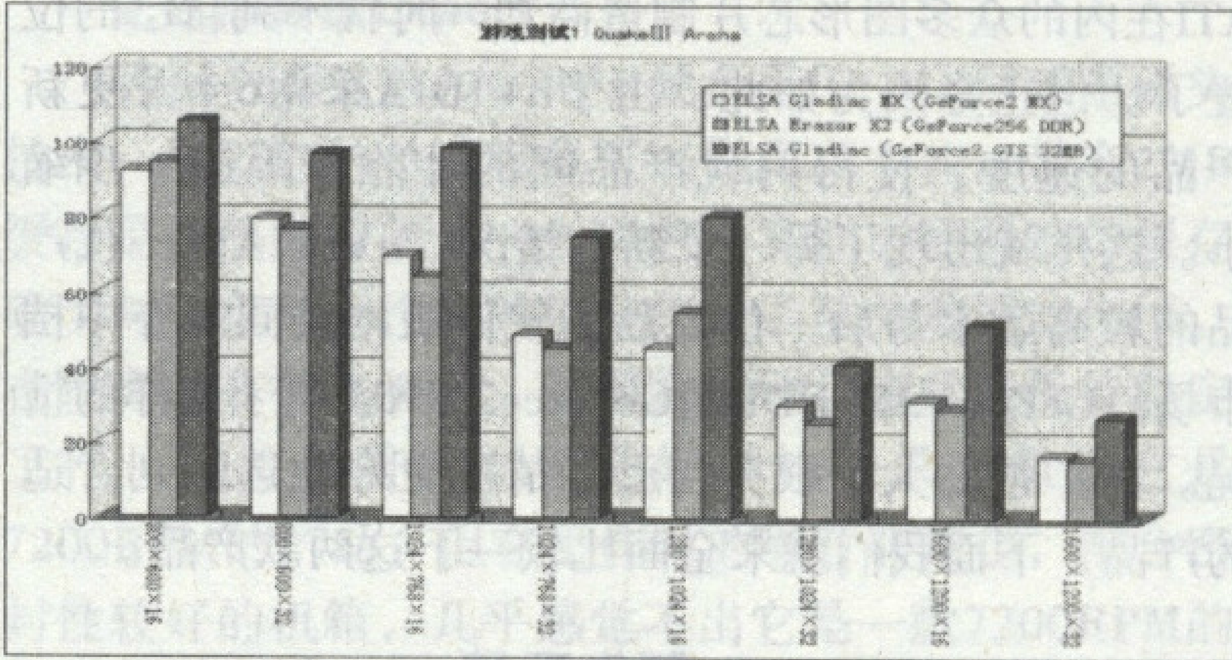


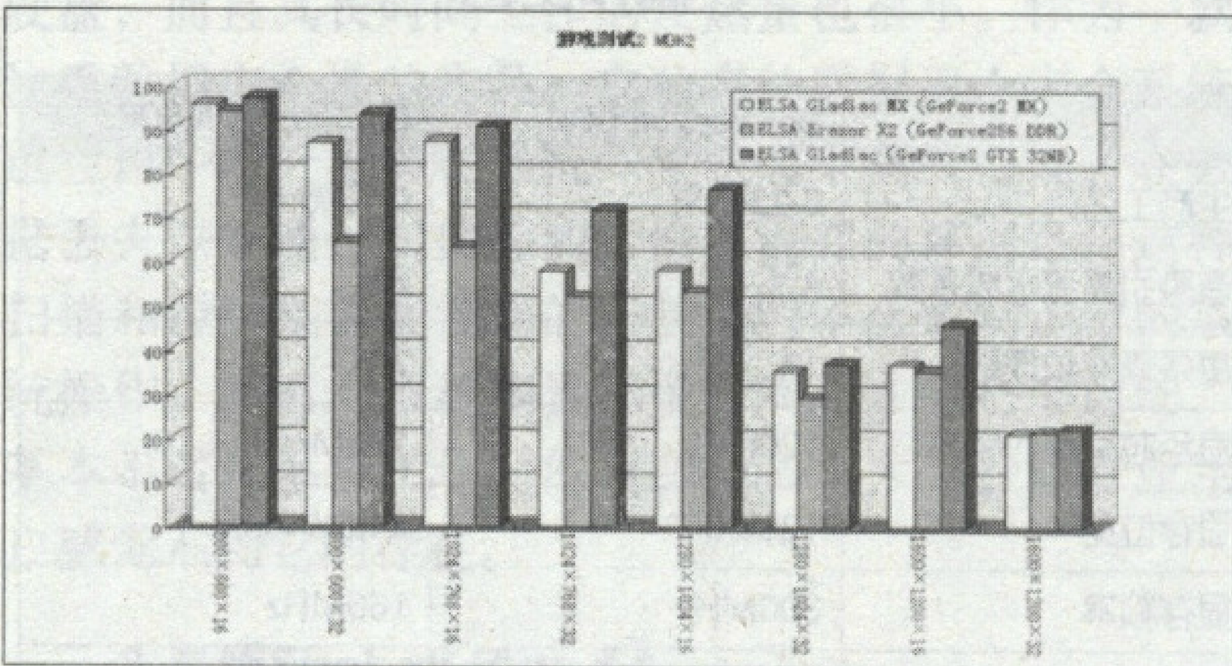
3.游戏测试

在《雷神之锤Ⅲ——竞技场》（QuakeⅢ：Arena）和《MDK2》这两款游戏的测试中，GeForce2 MX的表现都要略好于GeForce256 DDR。看来GeForce2

游戏测试1 QuakeⅢ Arena			
显示模式	ELSA Gladiac MX（GeForce2 MX）	ELSA Erazor X2（GeForce256 DDR）	ELSA Gladiac（GeForce2 GTS 32MB）
800×600×16	92	94.2	105.2
800×600×32	79.1	76.5	96.6
1024×768×16	69.6	63.8	98.2
1024×768×32	48.8	45.2	74.8
1280×1024×16	45.2	54.7	80.2
1280×1024×32	30.2	25.4	41.3
1600×1200×16	31.3	29.1	52
1600×1200×32	16.4	15.2	27.1

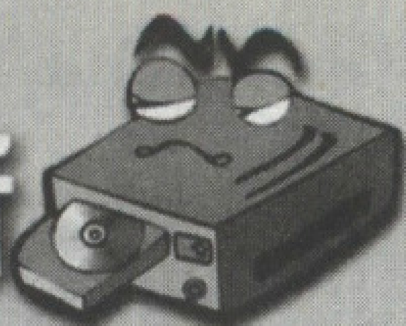
游戏测试2 MDK2			
显示模式	ELSA Gladiac MX（GeForce2 MX）	ELSA Erazor X2（GeForce256 DDR）	ELSA Gladiac（GeForce2 GTS 32MB）
800×600×16	95.47	93.9	97.18
800×600×32	86.77	64.11	93.54
1024×768×16	87.41	63.15	90.85
1024×768×32	57.75	52.14	71.81
1280×1024×16	57.92	53.26	76.58
1280×1024×32	35.3	29.23	37.12
1600×1200×16	36.73	35.46	45.91
1600×1200×32	21.25	21.69	22.4





六、总结

GeForce256 DDR和GeForce2 MX都可以称得上是不错的显卡，在兼容性方面都十分出色，GeForce2 MX比较适合那些口袋里钱不多的穷玩家，而GeForce256 DDR由于不存在显存带宽的限制，适合面就比较广一些。不过GeForce2 MX的价格优势也是不可低估的，如果真的要让笔者从中选择一款，笔者更愿意选择GeForce2 MX，毕竟GeForce MX看上去比较实惠。据说《大众软件》的客座专家苏旅也会选择Geforce2 MX，真是英雄所见略同。



如何选购二手笔记本电脑？

RUHEXUANGOUERSHOUBIJIBENDIANNAO

江苏 小丸子

如今是移动通信和办公的时代，也就是人们常说的E时代。人们身处这个时代，就要学会这个时代的游戏规则。电脑无疑是成功的现代人士所不可缺少的工具，但由于现在很多人的工作时间和地点往往很不固定，手提电脑——也就是笔记本电脑是大多数时尚白领们的不二选择。当你在某某茶吧或一些商业场合看见这些人的时候，是否觉得很羡慕，但又觉得是临渊羡鱼呢？你没准也有过想过把瘾的冲动，但又限于经济来源，只能考虑二手货吧？俗话说“一等价钱一等货”，话虽如此，不过如果你能够把握原则，细心挑选，还是能有所收获的。下面将本人略知一二的心得奉献出来，希望对你有所帮助。

一、采购定位

1. 1000～1500元左右的产品

配置简介

CPU	386 SX-33、386 DX-40、486 SX-50
内存	1M～4M
硬盘	200MB以下
显示屏	10.1"以下的DSTN

说明

这是能够正常启动的二手笔记本电脑的最低价位，可供挑选的货源并不充足。这个档次的二手笔记本电脑只能运行DOS，或者是勉强运行Windows 3.2；可以装上WPS打打字，也可以运行TurboC 2.0编编小程序。它们的电池几乎都失效了，只能坚持几分钟，实用性不大，只能称得上是一台电子打字机。由于出产的时间太早，其显示屏均为清一色的DSTN伪彩色，看起来很不舒服。

除非是你确实缺少一台电子打字机，否则强烈建议不要选择这一档次的二手笔记本电脑。

2. 1000～2000元左右的产品

配置简介

CPU	486 SX-60、486 DX-66
内存	4M～8M
硬盘	300MB以下
显示屏	10.1"以下的TFT

说明

这个价位是二手笔记本电脑的低档货，可供挑选的货源并不算少。这个档次的二手笔记本电脑运行Windows 3.2已没有多大的问题，还可以勉强运行PWin95。其电池也都快不行了，不过如果运气好的话，挑一个可以坚持10分钟的电池应该没有太大的问题。由于出产的时间稍微晚了一点，其显示屏一般均是TFT真彩色，看起来还不错，不过一般都只能上到640×480×16位色，而且其显示屏均有老化的嫌疑——把亮度调到最大都让人觉得比较暗。如果你只是用来使用Office系列，做做文字处理，该档次的二手货是比较适合你的。

3. 2200～2800元左右的产品

配置简介

CPU	486 DX-75、486 DX-100
内存	8M～16M
硬盘	500M左右
显示屏	10.1"左右的TFT

说明

这个价位是二手笔记本电脑的中档货，可供挑选的货源十分充足，而且成色也还不错，擦一擦后看上去都有7、8成新。运行PWin95已没有任何问题，运行Office97的速度也还不错。一般可以装个PWin97+IE5.0，再加上一块Modem卡就可以上网了，速度还行。如果你想尝尝新，装个Office2000也还是可以运行的，不过速度就……。一般的小游戏都可以较为流畅地运行，如各种麻将、棋牌类游戏等等。如果外接一个PS/2口的鼠标，C&C、DUNE Ⅱ也可以玩得很爽！该档次的二手笔记本电脑的电池有好有坏，需要细心挑选。一般情况下，电池坚持个3、40分钟没有多大问题。其显示屏均是TFT真彩色，看起来很

不错，不过一般都只能上到640×480×24位色，个别的可以上到800×600×16位色。其显示屏一般都还没有老化，不过亮度要调到较大才会让人觉得比较舒服。

4. 3000~3600元左右的产品

配置简介

CPU	Pentium 90、Pentium 100、Pentium 133
内存	24M~40M
硬盘	1GB左右
显示屏	12.1"左右的TFT

说明

这个价位是二手笔记本电脑的高档货，可供挑选的货源并不太多，主要是靠运气去碰，属于可遇而不可求的类型，而且它们的成色一般都有8、9成新。该档次的二手笔记本电脑运行PWin97已没有任何问题，运行0ffice2000的速度也还不错。上网的速度很不错，IE5.0连开10个窗口没有一点问题！如果你想虐待“她”，装个PWin98也还是可以运行的，不过可能会经常出现一些怪问题……。一般的游戏都可以流畅地运行，我甚至试着装了个硬盘版的《魔法门Ⅵ》，玩起来还不错。其配置的电池一般都不错，有的甚至使用的是锂电池。一般情况下，电池应该能坚持1小时以上才能算是及格。其显示屏肯定是TFT真彩色，一般都能上到800×600×24位色，而且性能都非常的好，亮度调到中等就让人觉得很舒服了，看这种液晶显示屏的确是一种享受。

只有这个档次的二手笔记本电脑，才是真正值得购买的。

二、选购常识

1.有的笔记本电脑外形新颖别致，但是一些功能华而不实，如：电池状态、电源情况、硬盘情况等由一块小液晶块来显示，看起来很不错，但是液晶块一般都安装在笔记本电脑的外壳上面，很容易被撞坏。而专业的电脑厂商生产的笔记本电脑一般外形都很朴素，但是外壳非常结实。这一点非常重要，因为谁也不会买了台笔记本电脑而只放在家里摆着不动。

2.笔记本电脑的液晶显示屏是最重要的部分，虽说买的是二手货，但是如果坏点（在纯白或纯黑的背景下，液晶显示屏上一直透明、一直不透明或一直为一种固定色的像素称为坏点）太多的话（大于或等于5个），再便宜也不要买！因为随着时间的推移，坏点会逐渐增多，最后会使你的液晶显示屏惨不忍睹。

3.笔记本电脑的电源是非常讲究的。对二手笔记本电脑来说，最好能找老板要到该笔记本电脑的原配变压器。由于二手笔记本电脑一般都是日本货，而日本的电压是110伏，我国的电压是220伏，所以一般商家都把变压器给改过了，而改过的电源一般寿命不会超过3个月，所以你最好能找到一个支持100~240伏的宽电压变压器。

4.笔记本电脑的键盘是非常重要的部件，因为一旦坏了，你根本无法修复。选购二手笔记本电脑时，一定要把每个键都敲着试试，看看灵不灵，会不会敲下去就弹不起来了。同时键盘的手感也非常重要，一定要轻快顺手才好。

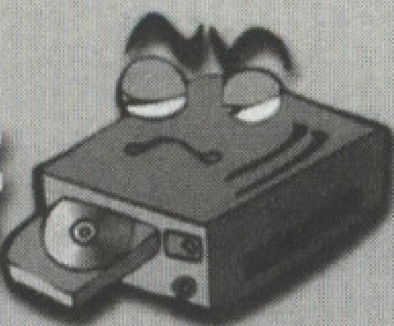
5.笔记本电脑的输入设备除了键盘以外就是鼠标了，其鼠标一般分为指引杆和触摸板两种。选购二手笔记本电脑时，一定要注意指引杆或触摸杆是否灵活、左键和右键的弹性是否良好、会不会按下去就弹不起来了、指引杆是不是太生硬了等等。刚开始使用笔记本电脑的朋友们肯定习惯于触摸版而不太习惯指引杆，其实指引杆是最灵活、最好用的，一旦你习惯了指引杆就一定不会再去碰触摸板了。

6.二手笔记本电脑一般都没有光驱，这使得安装系统和应用软件变得非常麻烦，此时如果拥有一块网卡就会变得非常简单了。其实二手笔记本电脑的网卡非常便宜，可是它的专用线却非常贵（网卡只要10元，和它搭配的线却要100元，而且带线的网卡非常难找）。所以在购买时，一定要记得同时买一块笔记本用的网卡（带线）。

7.二手笔记本电脑的内存非常难配，而硬盘却相对好配一些。所以在挑选的时候，一定要买同种配置下内存最大的。

8.一定要相信“够用”二字！是的，486的笔记本电脑跑PWin95是比较缓慢，可是它已经够用了。你该不会想买一台能跑Windows2000的二手笔记本电脑吧？作为一台二手笔记本电脑，如果它的价格超过了4000元，就不要再考虑了。

好了，看过此文以后，我想现在在某个大城市的某某茶吧内，一定又多了一位正在玩着纸牌游戏过把瘾的你了。



XINPINCHUPING

新品初评

Leadtek GeForce2 MX DH Pro

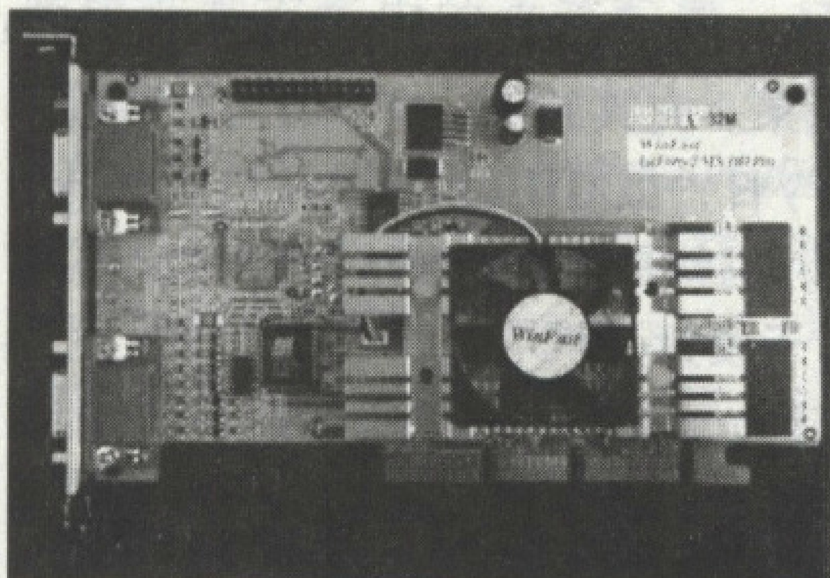
生产厂商：丽台科技

上市日期：2000年11月

市场售价：1480元

包装内容：1卡+2CD+英文说明书

GeForce2 MX进入市场已经有一段时间了。但是目前大多数的MX显卡都忽视了MX GPU的一个重要功能，而且该功能对某些人来说非常具有诱惑力——它就是TwinView功能，是nVIDIA公司针对Matrox公司的DualHead而推出的，可以让用户使用一块显卡来驱动两台显示器，让两台显示器进行画面同步显示。但是它与Matrox公司的定位又有些不同，TwinView技术主要是面向一般用户和游戏玩家。



丽台科技继不久前推出的WinFast GeForce2 MX，以优异的品质与性能获得广大用户的认同后，日前又推出一款具有双萤幕输出功能的WinFast GeForce2 MX DH Pro显示卡。这款基于nVIDIA GeForce2 MX（NV11）图形处理芯片的显卡除了具有原WinFast GeForce2 MX的高性能与稳定性之外，还特别提供了TwinView（双头显示）功能。

我们手里的这块送测样品使用金黄色PCB基板，整块卡看上去结构非常简单紧凑，元件焊接工艺优良，做工十分出色。它使用了现代（HY）公司6ns（166MHz）的高速SDRAM显存，每片容量为8MB，共4片组成了32M的总容量。同样是金色的散热片上安装了丽台为MX设计的专用超频风扇，能以强大的散热效果提供更稳定宽阔的超频空间。信号输出方面提供了两个标准15针显示器接口提供高画质输出，另外在PCB基板上还预留了视频输出芯片和TV-out接口的位置，如果加上视频输出芯片和接口还可以支持TV视频信号输出和外接子卡S-Video视频输出功能。

我们的测试平台

CPU：PⅢ 600E

主板：Aopen AX6BX PRO Ⅱ千禧年版

内存：256MB樵枫金条

硬盘：Maxtor金钻四代20G

显示器：SONY G400

操作系统：中文Win98SE 4.10.2222+DirectX 7.0a

我们使用一块Leadtek GeForce256 DDR（32MB SGRAM）进行对比测试。

3DMark2000（Ver 1.0）16-bit Z-buffer：Hardware T&L		
分辨率	GeForce2 MX DH Pro	GeForce256 DDR
1024×768 16bit	3968	3920
1024×768 32bit	2819	2721
800×600 16bit	4730	4697
800×600 32bit	3839	3802

从测试数据可以看出，GeForce2 MX DH Pro的表现还是非常出色的。在各分辨率下的测试值都要比用于对比测试的GeForce256 DDR要高出一些，应该说WinFast GeForce2 MX DH Pro对于现在几乎所有的游戏与应用软件应该都能胜任。该卡核心频率为175MHz，显存频率为166MHz。我们在测试的时候并没有对其进行超频，只是使用了它的默认频率。这块显卡的超频性能很好，附带的超频程序也十分好用，我们用这款超频软件将核心频率一直超到220MHz；但是，显存却只能达到196MHz，再往上超就会引起系统的不稳定。

双头显示功能完全运行正常，设置也非常方便。但是TwinView还正处于“幼年”时期，因此它还有一些地方需要完善。TwinView有桌面扩展和克隆显示两种模式。桌面扩展就是它把你用一个屏幕显示的窗口改为在两个显示器中进行显示；克隆显示就是对同一个画面在两台显示器中作同样精确显示。不过，TwinView技术必须使用Windows 98和Windows ME系统，而Windows 2000无法处理在采用单图形处理器的显卡中为两台显示器分别使用单独的分辨率。但这只是Windows 2000的问题，而不是GeForce2 MX的问题，Matrox G450在Windows 2000中也会出现同样的问题。

GeForce2 MX DH Pro内建了Hardware Monitor，配合WinFox系统监控软件，可以监测计算机的系统信息和显



示卡系统的工作状况。如此完整的软硬件设计，才是全方位的监控系统，能够即时提供全方位的监控信息。需要说明的是我们拿到的并不是正式上市的产品，所以大家买到的产品可能和我们介绍的会有微小的差别。

爱国者USB移动存储器

生产厂商：北京华旗资讯科技发展有限公司
上市日期：2000年10月
市场售价：2280元/5GB
包装内容：1台USB移动存储器+1张驱动软盘+USB数据传输线+说明书

在个人电脑诞生后不久，软盘驱动器便迅速发展成为个人电脑上的标准装备，并一直延续至今。软盘的尺寸从5.25英寸缩小到3.5英寸，容量也从360KB发展到现在的1.44MB。但是，在数码技术飞速发展的今天，人们需要交换的数据量动辄便达到数十兆、成百兆，特别是一些专业领域，甚至要以G为单位来计算要传递的信息量，因此软盘已经远远不能满足人们的需要了。为了解决移动存储的问题，人们陆续研制出各种设备，目前主要流行的有ZIP、CD-R、CD-RW、MO以及硬盘抽取盒等，而北京华旗咨询送测的爱国者USB移动存储器正是人们在这个领域不懈努力的又一成果。



我们拿到的爱国者USB移动存储器让大家眼前一亮：一个小笔记本大小的黑色皮包中容纳了全部的设备，让人感到十分轻便。此款5GB的移动存储器采用时下流行的灰黑色半透明塑料外壳，手感很好，但从一些细微之处来看其加工精度还有些差距。它的面板设计得十分简洁，除了商标之外只有电源和工作状况两个指示灯，体现了成熟的工业产品设计理念。这款移动存储器实际上就是一块IDE接口转换为USB接口的硬盘，号称拥有玻璃盘片及巨磁阻磁头。其内部传输率峰值为20.2MB/s，支持UDMA66规范，转数为4200转/分，缓存512kB，容量最高可以达到30GB。它只有手掌大小，具体尺寸为135×75×30mm。由于是USB接口，因此它不需要外接电源，可以直接通过USB接口供电，从而极大地减轻了携带重量。但是考虑到将来的升级可能，厂家还是为其提供了一个外部电源接口。

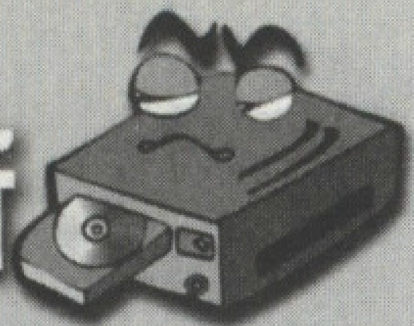
在使用前，这款移动存储器需要安装驱动程序。安装过程十分顺利，但驱动程序安装完成后并不提示重新启动，需要手动重启系统，之后便可随时插拔存储器，系统会自动识别。驱动软盘中同时提供了Win98、Win2000和苹果Mac机操作系统的版本，以方便大家在不同的平台上使用。众所周知，USB接口的最大传输率为12MB/s，厂家标称平均传输率能够达到8MB/s，但在我们的测试中它的数据传输率始终保持在1MB/s上下，并没有发挥出USB接口的全部能力。这个速度大致与ZIP的相差不多，相当于一台7倍速的光驱，比MO则要稍慢一些，让人很难把它与一台4200转/分的硬盘联系起来。究其原因，应该是内部传输率的限制所致。时至今日，虽然IDE硬盘的接口规范早已发展到了ATA-100，也就是峰值能够达到100MB/s的数据传输速率。但由于硬盘是机电一体化的产品，受到内部机械结构的限制，从技术上来看其内部数据传输率的提升很困难，因此目前新型硬盘的最高内部数据传输率也只能达到60MB/s左右。

在使用上USB移动存储器显得十分易用，使用者丝毫不需要任何复杂的安装步骤和专业知识，你可以在资源管理器中像操作安装在自己机器中的硬盘一样来操作它。这一点要得益于USB接口规范，其支持热插拔和无需外接电源的特点给使用者带来了极大方便。

在评测过程中，我们认为这款爱国者USB移动存储器特别适合那些需要频繁传递大量数据的行业和人士使用，比如数据库、图书出版、美术和广告等。与现有的其它几种技术相比，它使用简单，携带方便，适应能力较强，可靠性较高，传输速度尚可，无疑是综合性能最优秀的选择。但是，过高的价格可能会限制它的普及和推广，而且其用途较为单一，只能作为资料传递和交换之用，用于资料的永久保存显然让人难以接受。具体的比较数据参见附表。

	接口类型	存储容量	驱动器价格	盘片价格	数据安全性	数据传输速度（平均）
爱国者USB移动存储器	USB	5至30GB	2280元（5GB）	无需盘片	不可剧烈磕碰	1MB/s；
CD-R/CD-RW	普通，需电源	640MB	2000至3000元	5至120元	盘片易划伤	300KB至1.2MB/s；
MO	普通，需电源	640MB	2500元	50至100元	盘片易损坏	1.5至5.9MB/s；
ZIP	普通（可选USB），需电源	100MB/250MB	1800元	100至200元	盘片较易损坏	1.7MB/s。

附表：几种移动存储设备的比较



硬件市场行情

YINGJIANSHICHANGHANGQING

中关村行情

行情分析

本周处理器市场较为平稳，曾经断了一段时间货的Duron 650出现在市场上，价格只要520元左右。国内销售的DURON和TB大多数都是OEM产品，没有盒装产品，而最近AMD的OEM量猛增，导致了整个国际市场上货源不足。在这种情况下，极有可能在未来的日子里出现价格上涨。赛扬在市场里已经难觅芳踪，赛扬Ⅱ已经成低端市场中的主流配置。目前的主流产品是566MHz和600MHz，而且价格继续稳步下跌。现在赛扬Ⅱ533/600/633的价格分别为620/670/690元，三者之间的差价并不大，大家应该知道怎样选择啦。

采用i815E的主板纷纷降价，联想SX2E的价格从1250元下调到998元，降价幅度超过了20%。相信其他品牌应该也会在近期作出相应的调整。ATA100和RAID规格逐渐成为新上市主板的必备配置，只是价格更高一点。

迈拓收购了昆腾硬盘部导致最近昆腾硬盘价格上涨的问题得到了好转，货源也开始逐渐充足。20.4G 7200转的已经降到了1030元。而希捷推出了的酷鱼Ⅱ ATA 100硬盘，单碟容量达20G，支持ATA 100，老酷鱼Ⅱ（ATA 66）20G报价1030元，酷鱼Ⅱ（ATA 100）20G报价1070元，还是很有竞争力的。IBM 75GXP系列30G，仅卖1270元，原来这个价格只够买个20G的。长城硬盘最近也降价了，10G的硬盘仅仅685元，还有两年质保，相对于外国品牌来说，国产品牌在售后服务方面应该更有优势。

在内存方面是有非常好的消息带给大家。连续几日的内存大降价相信让准备升级内存的朋友喜出望外。64M现代PC133条的价格最低时已经跌破了300元大关，而128M条的价格也在600元附近徘徊。更值得一提的是PC150内存的价格最近几天的变化很大，目前和PC133内存条之间的差距只有十几块钱。总体看来，如果暂不考虑商家联手炒作的人为因素，内存价格想要在短期内回升的可能性极小。因为性能较SDRAM更为出色的DDR内存即将上市，而DDR可以利用目前的SDRAM生产线进行生产，所以厂商会把现成的SDRAM生产线转型后直接生产DDR，这样会导致SDRAM产量下降。如果产量下降所伴随的直接后果就是售价的上涨。所以11月以后的价格变化较大部分将取决于DDR的上市反应。但因为价格等各方面因素，SDRAM仍然是现阶段内存市场的主流产品。再来预测一下年底的走势，圣诞节一向是欧美国家的销售旺季，作为电脑产品的主要销售市场，欧美国家的销售情况是以影响全球的供求情况及价格。而国外的厂商并不是特别看好年底的后市，因为传统的PC销售淡季即将来临。所以年底及明年初的行情则要看圣诞节的销势了。不过听说村里已经有一些经销商开始囤货，如果市场里因此缺货，价格自然会涨上去一些。不过对于普通的用户来说使用SDRAM应该已经足够了，虽然还有一定的降价空间，但现在的价格应该算是比较合适。

新品时报

传闻已久的G450已经在村里露面了，它采用0.18微米制程生产，使产生的热量及生产成本降低。并在晶片内整合TMDS (Transmission-Minimized Differential Signaling)、数位液晶显示器转接器 (Digital Flat Panel Transmitter)、电视输出编码器 (TV-Out encoder)、第二个 RAMDAC(200MHz)，以及支持128bit DDR记忆体等功能。G450绘图晶片提供了单周期多重材质、环境景观区面贴图EMBM(Environment Mapped Bump Mapping)、32位元独立 Z- Buffer等功能，并同时支持DirectX与OpenGL的规格。32MB DDR版本售价为1650元。这个价格相对于G450介于TNT2 M64和TNT2 PRO之间的性能来说应该是比较高了。

美格的810FD 19〃纯平显示器终于上柜销售了，它原来号称将以超值神秘价格上市，这次打出的5499元的价格的确比较惊人。它的栅距为0.24mm，标准特丽珑显管，带宽230MHz，行频110MHz，场频160Hz，最高分辨率可以上到2048×1536，推荐使用分辨率为1600×1200，这时候的显示器刷新率可以上到86Hz，通过TCO99认证。

外地行情

武汉行情

本周Intel的赛扬和PⅢ系列变化不大。赛扬Ⅱ533仍然普遍缺货，赛扬Ⅱ566/600/633的报价为630元/685元/755元。PⅢ550E/667EB（散）/733EB（散）的价格为1280元/1550元/1590元。

内存本周继续大跌，现代64M的报价竟为345元，

基本达到本年内存价格的最低点。最近几天内存的价格开始反弹并保持稳定，现代64M的报价为380元，现代128M的报价为780元，Kingmax PC133 64M的报价为445元，Kingmax PC133 128M的报价为930元，不知这次的降价举动是胜创公司自己的动作，还是商家不愿在这种淡季压货而让利甩货。

最近一段时期内DVD光驱的价格不断下跌，本周创新12×DVD报价为980元，NEC 12×DVD报价为980元，LG 12×DVD的报价为1120元。ACER 16×DVD的报价为1240元，先锋16×DVD报价为1050元，先锋的DVD不但读盘能力较好，而且还是光盘吸入式的结构，非常酷。DVD中最便宜的要算松下的6×DVD，本周报价为850元。

成都

AMD各款毒龙和雷鸟价格都在缓慢下滑，Duron 600/650/700的价格分别在480/580/670元左右。ThunderdBird的价格在近期几乎没有变化，700/750/800MHz的价格分别为1200元/1480元/1980元。Intel CPU赛扬系列本周除433/466两款外，其余均告缺货。而赛扬Ⅱ533/566/600的价格又有不小的降幅，目前价位约在780/650/680元左右。PⅢ 550E/600EB/667EB的价格依然分别在1160/ 1360 /1470元左右。

内存继续降价，已经逼近了历史最低点；现代64M PC100终于跌破400元，现卖385元。128M PC100和PC133分别卖790元和800元。且还有继续下跌的趋势。估计最低可能会到达740元上下。受最近内存下跌的趋势影响，原来比较贵的原厂内存也降了不少，现在现代原厂PC133 128M 1020元；三星原厂PC133 128M 1230元。胜创128M的价格为980元，64M的价格为480元。

KX133已趋于淘汰，不少商家开始甩卖存货。东华一商家卖 KX133主板+K7-550套装的价格仅为1400元，相当划算。现在市场上千元以下的MX显卡越来越多了。中凌推出了一款980元的MX显卡。用的是三星TC60显存，做工不错。

上海

Intel的主流PⅢ有点缺货，不过赛扬Ⅱ价格比较稳定。传闻中的Duron 700还没有在太平洋市场上大量出现，而Intel的赛扬Ⅱ633的CPU看来是先走了一步：报价为820元。只要是主板的倍频可以支持的话就可以用。赛扬433/466/500/533市场价格为570元/615元/660元/680元。赛扬Ⅱ566A/600A市场价格为680元/735元。

从上周开始，性价比较高的i815E主板缺货，看来Intel的815系列开始逐渐被越来越多的人所接受。市场除了微星的694D支持双CPU外，升技采用VIA694X芯片组的VP6主板也开始上市，VP6专为Intel PⅢ FC-PGA370 CPU设计，支持所有业界的标准功能。由于升技在主板上集成了HPT370芯片，使VP6不仅支持RAID功能，更可支持UDMA100的硬盘传输模式。

杭州

本周内存的价格继续下跌，最低时64M条的出货价为290元。Kingmax等品牌内存的价格也跟着做相应的下降。由于现在囤货商和批发商手里都有大把的内存，所以市场上内存的价格比较乱，在购买时最好货比三家，不但要比价格，更要比内存的质量。

Duron 600退出了历史舞台，取而代之的是Duron 650，价格同样便宜，只要550元（带原装风扇）。K6-2-500也有货了，售价为490元，适合一些升级的用户，不过性价比明显没有Duron 650高。新版赛扬Ⅱ（核心电压1.7V）的超频能力的确不错，许多600不加电压都可以跑900 MHz，更有极品可超1G MHz的。

昆腾LCT硬盘全面缺货，7200转的LM高能火球系列20G比上周跌了40元。希捷硬盘的售价也在降，不过5400转的全面缺货。IBM5400转的硬盘恢复供货，而且价格很便宜，20G为940元，7200转的价格也下跌了几十元。目前，火球LM（7200转）15/20G售价为920/1010元，希捷的酷鱼二代（7200转）10G/20G为800/1030元，迈拓的金钻五代（7200转）15G/20G/30G为930/1080/1420元，IBM 75GXP（7200转）20G/30G为1220/1300元。

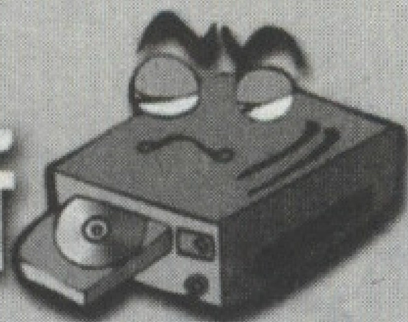
温州

散装PⅢ800已经到货，价格1730元，散装PⅢ 733E还是老价格1600元。赛扬Ⅱ566目前报价640元，600是670元，倒是633降了几十元到了690元。

内存再创新低，HY 64M到了320元，不过HY128M更超值，到了630元的新价格。Kingmax价格贵点，Kingmax 64M目前是410元，128M是800元。

硬盘价格终于回落，昆腾LC 20G现在是900块，15G的缺货，20G 7200转的是990元。国产的长城硬盘10G(5400转)有货，是710元，而且厂家承诺的两年包换在温州并不实行，只有一年包换，估计没什么市场。IBM的40G到货，价格挺便宜，只要1370元。

创新SB Live只要550元了，PC Works 4.1只要460元。S90加对漫步者1800AT 350元或者1900TB 470元音箱，音质比创新PC Works好得多。鱼和熊掌，大家自己选择吧。



中关村配件参考价格 单位：人民币（元）			
CPU	PⅢ733EB	Socket370 散装	1600
	PⅢ600EB	Socket370 散装	1380
	PⅢ550E	265K 散装	1270
	赛扬Ⅱ566	Socket370 散装 0.18 微米	630
	赛扬 466	Socket370 散装	615
	AMD Duron 700	散装	670
	AMD Duron 650	散装	560
硬盘	希捷 ST310210A	10.2G 酷鱼Ⅱ代	810
	希捷 ST320420A	20.4G 酷鱼Ⅱ代	990
	昆腾 15.0G	火球LM系列 7200rpm	910
	昆腾 20.4G	火球Lct15系列 5400rpm	920
	迈拓 20.4G	金钻5代 7200rpm DMA100	1070
	西部数据 20.5G	5400rpm DMA100	980
	IBM 20G	腾龙Ⅱ代 7200rpm 2M缓存 DMA66	1030
显卡	小精灵 RIVA TNT2 V16	TNT2 VANTA显示芯片 16MB	450
	小精灵 M32	TNT2 M64显示芯片 32MB	610
	华硕 AGP-V3800TNT	nVIDIA Riva TNT2芯片 32MB	750
	华硕 AGP-V6600	GeFroce 256 AGP4X 32M	1750
	丽台 GeForce 256-DDR	32M DDR	1750
	爱尔莎 影雷者 GTS	GeForce2 GTS.DDR显存	2880
主板	磐英 EP-7KXA	VIA KX133 芯片	850
	技嘉 GA-7ZM	KT133芯片	940
	技嘉 GA-6OXM7E	Intel i815E芯片组	1260
	联想 SX2E	Intel i815E芯片组	998
	华硕 CUBX	Intel 440BX	1030
	华硕 CUSL2	Intel 815E芯片组	1360
内存	现代 HY-32M	PC100	175
	现代 HY-64M	PC100	305
	现代 HY-128M	PC133	615
	Kingmax 64M	PC133	385
	Kingmax 128M	PC133	790
声卡	花王 SV550	YAMAHA OPL5-DS-1芯片	120
	帝盟 MonsterSound MX300	PCI 2.1 64复音硬波表	575
	Sound Blaster Live! Digital	数码版 64硬件复音	610
	Sound Blaster Live!	创新 SB Live!	1380
显示器	LG 775FT	LG未来窗 17英寸 0.24点距	2980
	LG 795FT-PLUS	LG未来窗 17英寸 0.24点距	3788
	Acer 57c	15英寸 细颈平面直角	1370
	ViewSonic PF775	17英寸 0.25点距	4300
	PHILIPS 107G	短颈显像管 TCO 99	2250
	PHILIPS 105G	1280×1024自动扫描	1530
	PHILIPS 105S	短颈显像管 TCO 99	1300
光驱	大白鲨 44X	全钢机芯	415
	华硕 50X	50X	440
	宏基 40X	40x	370
外设	Canon BJC-1000SP	喷墨打印机 A4幅面 720DPI	680
	EPSON Stylus Color670	喷墨打印机 1440DPI A4幅面 四色打印	1380
	MICROTEK C6	36位真彩 600×1200DPI EPP/USB接口	699
	紫光 Uniscan 5C+	30位真彩 600×1200dpi A4幅面 平台CCD	699

驱动热报

QUDONGREBAO

IBM

2000年10月31日IBM发布硬盘Drive Fitness工具最新2.00版。以全面检测你的IBM硬盘的质量和稳定性，一个迅速的IBM SCSI、IDE硬盘可靠评估方案。新的版本可以自动为您创建一个包括IBM DOS2000操作系统及Drive Fitness工具的可启动软盘，买IBM硬盘时带上这样一个好工具就没什么好担心了。推荐使用IBM硬盘的朋友们下载。

Matrox

2000年10月30日Matrox 发布了G200/G400/G450显卡最新BIOS及Matrox System Utilities系统工具2.03.003版For Win9x/NT4/2000。能够让带TV功能的G200/G400显卡拥有DOS下的TV输出支持。建议用户更新。

VIA

2000年10月28日威盛发布VIA芯片组主板VIA AGP最新补丁简体中文版For Win2000。它修正了Win2000对VIA AGP芯片组支持不完善的问题，此补丁适用于简体中文版Win2000。

SIS

2000年10月27日发布SIS6326显卡公板最新驱动For Win98/ME，新的版本支持多显示器，针对DirectX7进行了优化，支持OpenGL，增强了D3D游戏的性能表现。强烈推荐6326用户升级！

Leadtek

2000年10月23日Leadtek丽台发布了WinFast S320、S320Ⅱ、Pro、Ultra、S325、S320V、S320VLT显卡最新驱动4.12.01.0627简体中文版For Win9x。基于nVIDIA雷管3代6.27版公板驱动，新加入了WinFox硬件监视软件。推荐使用Leadtek上述显卡的用户下载更新。

nVIDIA

2000年10月19日nVIDIA发布了TNT、TNT2、GeForce、Quadro、GeForce2、Quadro2系列芯片显卡公板最新驱动6.35版For Win9x/ME。推荐用户更新。

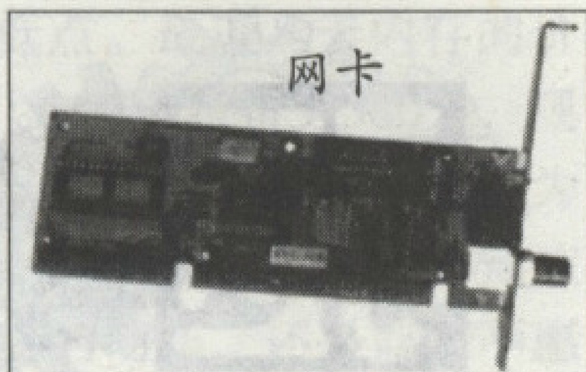
本栏目信息由本刊记者和小熊在线（www.beareyes.net）联合收集（所有信息截止到2000年10月31日）。

所有驱动程序收录于《大众软件CD》2000年第12期\DRV\下。

局域网络及网络硬件析

北京 第四帝国

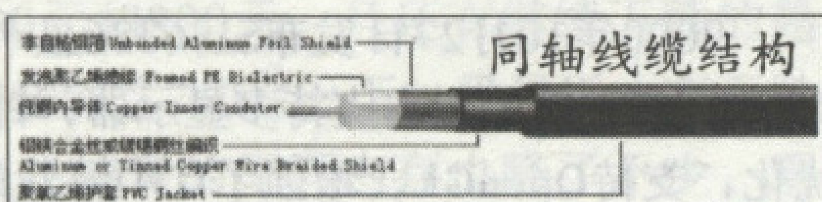
随着信息量不断增长，人们对于相互间的资源共享及信息互换的需求激增，于是网络应运而生。计算机网络是由通信电缆或无线电波链接的由计算机、打印设备、网络设备和计算机软件组成的系统。网络根据其距离和复杂性可分为3类：局域网、城域网和广域网。通常情况下很难划分局域网、城域网和广域网之间的界限，但可以通过4种网络特性即“通信介质、协议、拓扑以及私有网和公共网间的边界点”来确定网络类型。


网卡

1.通信介质是指用来连接计算机和网络的电缆、光纤、无线电波和微波。

2.协议指定了网络数据如何被格式化到离散单元中，每个单元是如何传输的，以及在接收端数据是如何被解释的。

3.网络拓扑有两个组成部分，即电缆的物理布局以及在电缆上传送的网络包所遵循的逻辑路径。


同轴线缆结构

4.一般认为，私有网是局域网，公共网是城域网和广域网。

在本文中，我们将就部分常见的网络结构及其中所需的部分硬件设备作个简单的介绍。

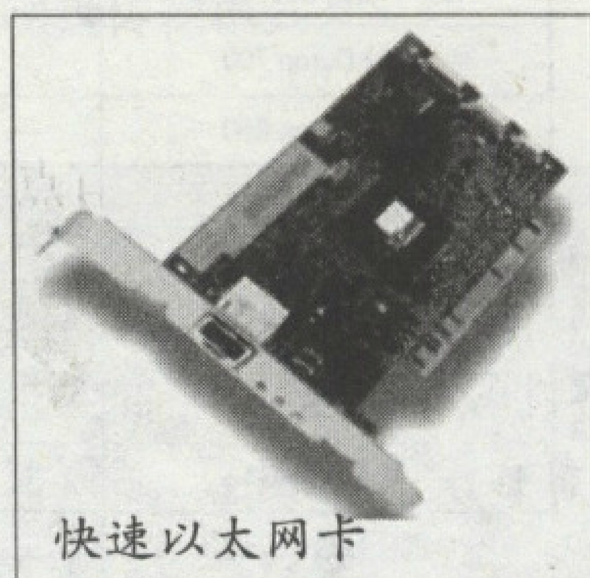
局域网

局域网（Local Area Network；LAN）包括有互联的计算机、打印机和其它在短距离内共享的硬件、软件资源。其服务区可以是一间办公室、建筑物的一层、整个写字楼或许多栋写字楼。IEEE的802标准委员会定义了2种主要的LAN传输方法：以太网和令牌环网。ANSI X3T9.5标准委员会制订了有关它们的FDDI（光纤分布式数据接口）标准。


BNC和T型接头

1.以太网

以太网是应用最为广泛的局域网，包括标准以太网（10Mbps）、快速以太网（100Mbps）和吉位以太网（1000 Mbps）。它们都符合IEEE802.3规范。


快速以太网卡

（1）标准以太网

标准以太网使用很广泛，很多小型办公室都用到。一般由网卡、同轴电缆组成。

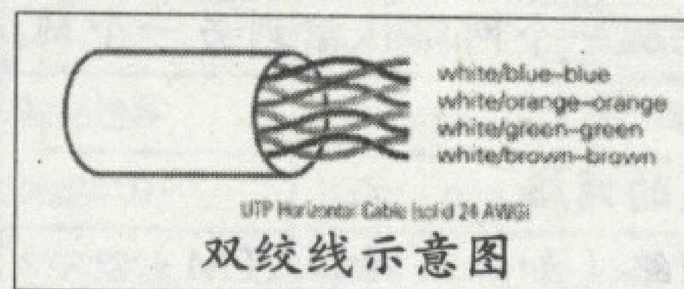
以太网应用中的同轴电缆有2种：粗同轴电缆（10Base5）和细同轴电缆（10Base2）。现在粗同轴电缆用得不多了，下面主要介绍一下细同轴电缆。

细同轴电缆结构见同轴电缆结构图，其工业编号为“RG-58A/U”，一般为50Ω的电缆。网络工程师称之为10Base2，细同轴电缆连在同轴电缆插件（Bayonet Nut Connector；BNC）上，然后再由BNC与T型接头连接，T型接头的中部接在网卡上。如果计算机或网络设

属性	以太网规范
阻抗	50Ω
最大长度	185m
电缆中抽头的最大数目	30个（包括终结器）
抽头间的最短距离	0.5m
最高速度	10 Mbps
带的类型	基带
连接的段的最大数目	5
含有节点的段的最大数目	3
转发器（用来放大信号并为信号重新分配时间）的最大数目	4
通过转发器的总长度的最大值	925m

表1 10Base2属性

备是电缆中的最后一个节点，那么终结器（50Ω）就要连在T型接头的一端。表一中列出了细同轴电缆的属性。



双绞线示意图

10Base5距离限制为500米之内，而10Base2要限制在185米之内，这种限制在一些网络的实际应用中就有点麻烦了。电缆的段是在IEEE规范之内的电缆敷设路线，例如：10Base电缆的敷设路线为185米，其上可以有30个结点或者更少一些（包括终结器和网络设备）。这时就需要转发器来协助，转发器是运作在OSI模型物理层的一种廉价的解决方案，可使网络到达远方的用户，距离可以超出IEEE规范要求的一条电缆敷设路线的长度。转发器连接2个或多个电缆段并将进入的所有信号重新传输到其它段上。转发器执行的功能如下：放大输入的信号，调整信号时间，在所有电缆敷设路线上重新产生信号。当信号放置在电缆上时，再定时可以帮助避免包冲突发生。


RJ45接头

转发器主要可用于：

①扩展网络段，例如10Base2段要超过185米的限制，10Base5要超过500米的限制。

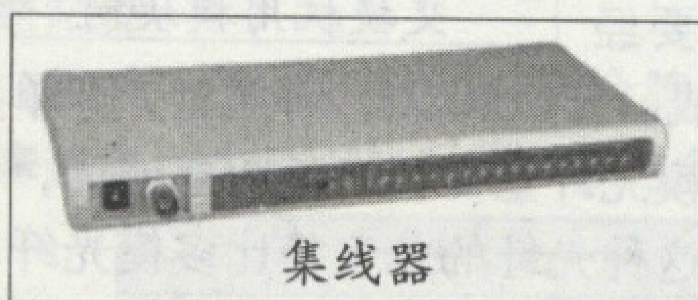
②增加结点数目，不受一条电缆段的限制，例如，以太网上的结点可以超过30个。

③感知网络上的问题，必要时关闭电缆段。

④连接另一网络设备上的部件，比如集线器，以放大信号，并对信号调整时间。

（2）快速以太网

快速以太网传输速度是标准以太网的10倍，可达到100Mbps，一般用于中小型局域网。快速以太网设备很多，都是10M/100 Mbps自适应的，可以保证带宽的应用率。小型快速以太网设备一般包括集线器、网卡、RJ45连接线。


集线器


堆叠式集线器

集线器（HUB）是以星型拓扑结构连接网络节点的，如工作站、服务器等的一种中枢网络设备，具有同时活动的多个输入和输出端口。集线器的功能有：

①提供一个中央单元，从中可以向网络连接多个节点。

②允许大量的计算机连接在1个或多个LAN上。

③通过集中式网络设计来降低网络阻塞。

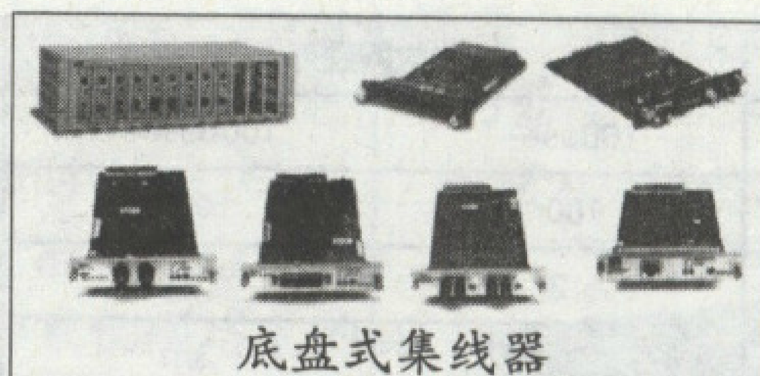
④提供多协议服务。

⑤加强网络骨干。

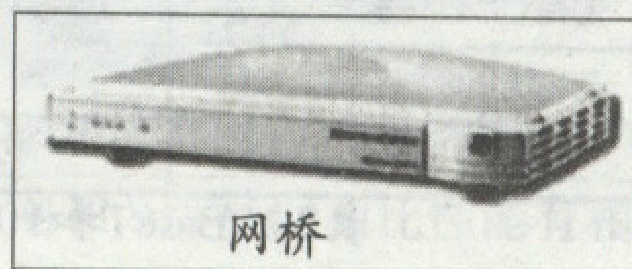
⑥可以进行高速通信。

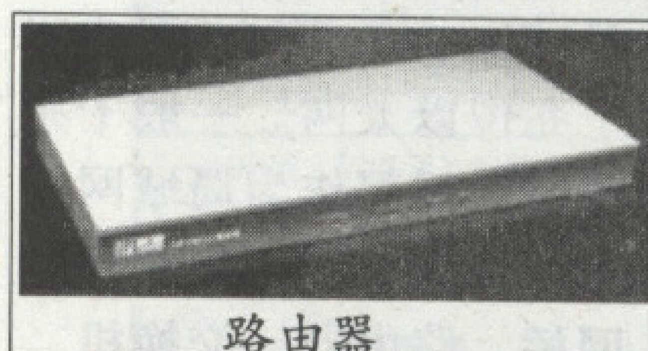
⑦为几种不同介质提供连接。

⑧可以进行集中式网络管理。


底盘式集线器

网络集线器有很多种类型。最简单的集线器通过以太网总线提供中央网络连接，以星形的形式连接起来。这称之为未管理的集线器，只用于很小型的至多12个节点的网络中（在少数情况下，可以更多一些）。未管理的集线器没有管理软件或协议来为我们提供网络管理功能，这种集线器可以是无源的，也可以是有源的，有源集线器使用得更多。


网桥


路由器

稍微复杂些的集线器是堆叠式集线器。堆叠式集线器最显著的特征是8个转发器可以直接彼此相连。这样只需简单地添加集线器并将其连接到已经安装的集线器上就可以扩展网络，这种方法不仅成本低，而且简单易行。

底盘集线器是一种模块化的设备，在其底板电路板上可以插入多种类型的模块。有些集线器带有冗余的底板和电源。同时，有些模块允许我们不必关闭整个集线器便可替换那些失效的模块。集线器的底板给插入模块准备了多条总线，这些插入模块可以适应不同的段，如以太网、快速以太网、光纤分布式数据接口（Fiber Distributed Data Interface，FDDI）和异步传输模式（Asynchronous Transfer Mode，ATM）中。有些集线器还包含有网桥、路由器或交换模块。有源的底盘集线器还可能会有重定时的模块，用来与放大的数据信号关联。

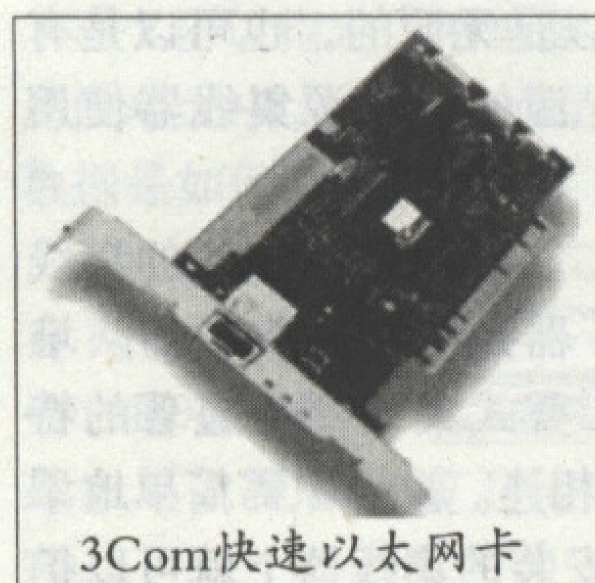

以太网交换机

在快速以太网中，我们不使用同轴电缆，而是使用RJ45型接口的双绞线。双绞线是一种柔性的通信电缆，包含着成对的绝缘铜线，它们交织在一起，以减少电磁干扰和无线电频率干扰。双绞线分为2种：屏蔽双绞线（STP）和非屏蔽双绞线（UTP）。屏蔽双绞线比非屏蔽双绞线能更好地减少电磁干扰和无线电频率干扰，但速度较低（只有4Mbps），但目前高速网络中使用新型的屏蔽双绞线，速度在1Gbps左右。常用的10M和100M非屏蔽双绞线的流行叫法是10Base-T和100Base-T。表二中分别列出了10Base-T和100Base-T的属性。

属性	以太网规范	
	10Base-T	100Base-T
一段的最大长度	100m	100m
每段中节点的最大数目	2	2
节点间的最短距离	3m	3m
段的最大数目	1024	1024
带有节点的段的最大数目	1024	1024
菊花链集线器的最大数目	4	4
阻抗	100Ω	150Ω

表2 10BaseT和100BaseT的属性

（3）吉位以太网


3Com快速以太网卡

吉位以太网，传输率是1Gbps，一般我们管它叫千兆位以太网。一般千兆位以太网都作为局域网的骨干网。一般由集线器、网桥、路由器、交换机、传输介质组成。

网桥是将一个LAN段与另一个LAN段连接起来的网络设备。网桥的用途有：

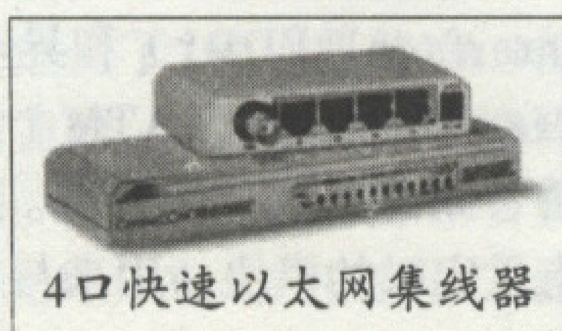
①当到达连接限制的最大值时，可对LAN进行扩展。

②将LAN分段以减少数据信息流量的瓶颈。

③防止未授权的访问（硬件防火墙的组成部分）。

④网桥是与协议无关的，因此各种协议都可以完全访问网络。

路由器有些功能和网桥类似，但与网桥不同，路由器具有内置的智能来指导数据包流向特定的网络，可以研究网络流量并快速适应在网络中检测到的变化。路由器的主要用途有：


4口快速以太网集线器

①有效地指导数据包从一个网络传输到另一个网络，减少过度的流量。

②连接相邻或远距离的网络。

③连接截然不同的网络（如以太网和ATM）。

④通过隔离网络的一部分来防止网络的瓶颈。

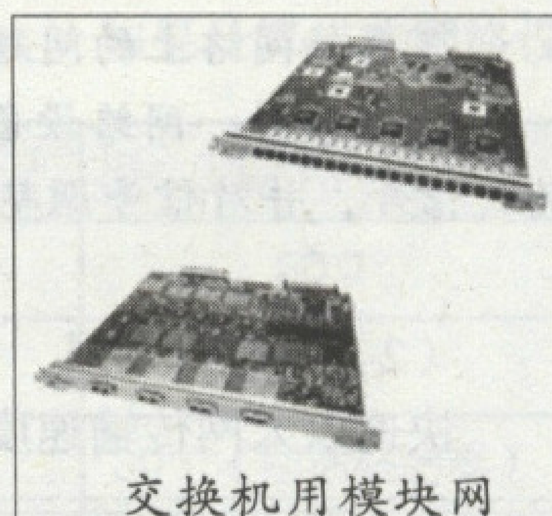
⑤保护网络免受入侵（硬件防火墙的组成部分）。

网桥对其它网络节点如工作站服务器等是透明的，路由器在这一点上与网桥不同。路由器从节点中接收规则通信，确认器地址和标示。

交换机则提供了桥接能力以及在现存网络上增加带宽的功能，也可理解为交换机就是HUB和路由器的合体。

千兆位以太网在传输介质方面支持多模光纤和单模光纤（1000BASE-SX 850nm多模光纤，1000BASE-LX 1300nm多模和单模光纤）和短程铜线电缆的标准（1000BASE-CX短程铜线即“双轴”STP，1000BASE-SX在UTP的远程铜线）。但由于数据量增大了，传输距离也就缩短了。下表中列出了10M/100M/1000M以太网对应相应介质的传输距离比较：

一般地，千兆位以太网用光纤电缆作传输介质。光纤电缆是由包在玻璃纤维管子中的一根或者多根二氧化硅光纤芯线构成。外面的玻璃纤维叫包层。由于数据是通过光脉冲进行传输的，所以这种类型的电缆不存在EMI和RFI方面的问题，并且数据是纯数字的，不含任何模拟成分。另外一个优点是他人很难在电缆中放入未经授权的接头，因为这种电缆十分脆弱，并且造价较高，其安装往往需要经过特殊训练的人才能完成。光纤电缆有2种类型，即单模光纤和多模光纤。单模光纤主要用于长距离通信，其芯直径为8-10μm。这种光纤的芯直径比多模光纤要小得多。在给定的时间中，只能有一个光波在光纤中进行传输。单模光纤使用的通信信号是激光。激光光源包含在发送方发送接口中，由于带宽相当大，所以能够以很高的速度进行长距离传输。多模光纤可以同时支持多种光波进行数据传输，进行宽带通信。在传输距离上没有单模光纤那么长，因为其可用的带宽较小，光源也较弱。对于多模光纤，在传输时使用的


交换机用模块网

光源为LED，该设备位于发送结点的网络接口中，参照EIA/TIS-568A规范，下表是对单模光纤和多模光纤的性能比较。

	以太网	快速以太网	千兆位以太网
数据速率	10Mbps	100Mbps	1Gbps
第5类UTP	100m（min）	100m	25-100m
STP/同轴	500m	100m	25m
多模光纤	2km	412m(hd)*2km(fd)^	500m
单模光纤	25km	20km	2km

表3 传输距离比较表

通过光波进行信号传输时，传输行为和光的波长有关。可见光的波长范围是400～700nm（纳米），这种波长的光在光纤中进行传输时，其数据传输的效率不高。使用波长范围为700～1600nm的红外光进行传输效率更高。光波通信的理想波长范围或者说窗口有3个，分别是850nm、1300nm、1550nm。高速的数据传输使用的波长窗口为1300nm。

2.令牌环网。

令牌环网访问方法是IBM公司于70年代发展的，现今仍然是一种主要的LAN技术。在老式的令牌环网中，数据传输速度为4Mbps或16Mbps，新型的快速令牌环网速度可达100Mbps，目前已经标准化了。令牌环网的传输方法在物理上采用了星形拓扑结构，在逻辑上采用的是环形拓扑结构。虽然每个结点都与中央集线器相连，但包在传输时还是从一个结点向另一个结点进行，就像是没有起始点和终止点一样。结点间采用多站访问部件（Multistation Access Unit，MAU）连接在一起。MAU是一种专业化集线器，旨在确保包围绕着计算机的环路进行传输。由于包看起来像在环中传输，所以在工作站和MAU中没有终结器。


光纤的结构

有一种专门的帧称为令牌，在环路上持续地传输来确定一个结点何时可以发送包。令牌为24位长，有3

属性	值或特征
主干段的最大长度	3000m
一水平段（到桌面）的最大长度	不建议用于水平布线
每段上结点的最大数目	2
最大衰减	不高于0.5dB/km
电缆类型	8.3/125μm
连接器	ST或SC连接器

表4 单模光纤电缆

个8位的域，这些域为首定界符（Start Delimiter，SD）、访问控制（Access Control，AC）和终定界符（End Delimiter，ED）。首定界符是一种与众不同的信号模式，作为一种非数据信号表现出来，用途是防止它被解释成其它东西。这种独特的8位组合只能被识别为帧首标识符（SOF）。

现在许多最初提供这种技术的网络设备的厂商已经退出了市场。

3.FDDI

光纤分布式数据接口（Fiber Distributed Data Interface，FDDI）标准于80年代中期发展起来，它提供的高速数据通信能力要高于以太网（10Mbps）和令牌网（4或16Mbps）的能力。FDDI标准由ANSI X3T9.5标准委员会制订，为繁忙网络上的高容量输入输出提供了一种访问方法。当数据以100Mbps的速度输入输出时，FDDI与10Mbps的以太网和令牌环网相比性能有相当大的改进。但是随着快速以太网的发展，FDDI用得越来越少了。FDDI使用的通信介质是光纤电缆，最常见的应用就是提供对网络服务器的快速访问。


12口快速以太网集线器

属性	值或特征
主干段的最大长度	2000m（大约0.8英里）
一水平段（到桌面）的最大长度	100m（大约为330英尺）
每段上结点的最大数目	2
最大衰减	850nm波长下传输的衰减为3.75dB/km，130nm传输的衰减为1.5dB/km
段的最大数目	1024
带有结点的段的最大数目	1024
菊花链集线器的最大数目	4
电缆类型	62.5/125μm
连接器	ST或SC连接器

表5 多模光纤电缆

FDDI的访问方法与令牌环网的访问方法类似，在网络通信中均采用令牌传递。它与标准的令牌环又有所不同，主要在于FDDI使用定时的令牌访问方法。FDDI令牌沿网络环路从一个结点向另一个结点移动。如果某结点不需要传输数据，FDDI将获取令牌并将其发送到下一个结点中。如果处理令牌的结点需要传输，那么在指定的称为目标令牌循环时间（Target Token Rotation Time，TTRT）的时间内，它可以按照用户的需求来发送尽可能多的帧。因为FDDI采用的是定时的令牌方法，所以在给定时间中，（下转61页）

WinGate中的Socks 5代理服务器设置及在OICQ中的设置图解

江苏 康耐

WinGate是一种用于局域网上的代理服务器软件，它可以通过一台电脑为局域网上的用户提供Internet访问的共享服务。服务器可以通过各种方式连通Internet，局域网的客户机通过服务器连入Internet，这样在硬件方面的投资比较节省，也比较容易控制。比如在网吧，只需要有一台能够拨号上Internet的服务器，其它机器就能通过代理服务器连上Internet。WinGate支持几乎所有的因特网协议，比如：HTTP、FTP、POP3、VDO、Real Audio等等。在WinGate的共享服务环境下用户进行主页浏览、收发邮件、传输文件、欣赏视频和音频都不会受到任何限制。

防火墙功能可以让系统管理员设置访问规则，对出入局域网的各种信息进行把关。此外它还具备核查、跟踪、注册、权限等多种安全机制。在文中我们将以WinGate 3.02版为例来详细叙述设置WinGate的整个过程。使用WinGate作为代理服务器使局域网的客户机也能通过服务器连上Internet，那么局域网服务器上的TCP/IP协议应该有两个：一个是拨号网络的；一个是网卡的。我们要重点检查的是网卡的TCP/IP协议，下文中涉及到的IP地址就是网卡的IP地址。

服务器上的WinGate的设置

首先在服务器上安装WinGate，安装时选择作为Server安装。然后启动GateKeeper。（图1）

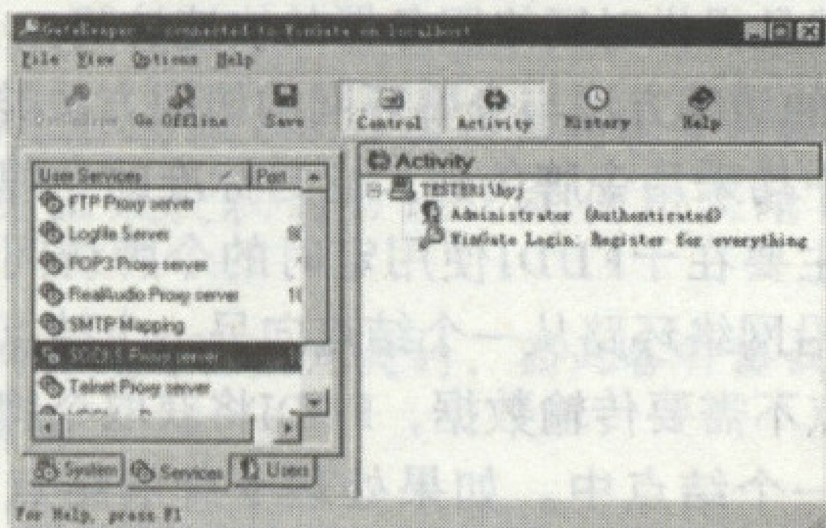


图 1

选择Services，设置Socks proxy server properties，选中“Accept connections on 1080”。（图2）

当然客户机的浏览器代理服务器设置也要设置，否则客户机不能上网。但本文假定局域网的所有客户端已经做了正确设置，客户机都能正常上网。以上部分是供局域网的网管参考的。以下在OICQ中的代理服务器设置部分供局域网的一般用户参考。

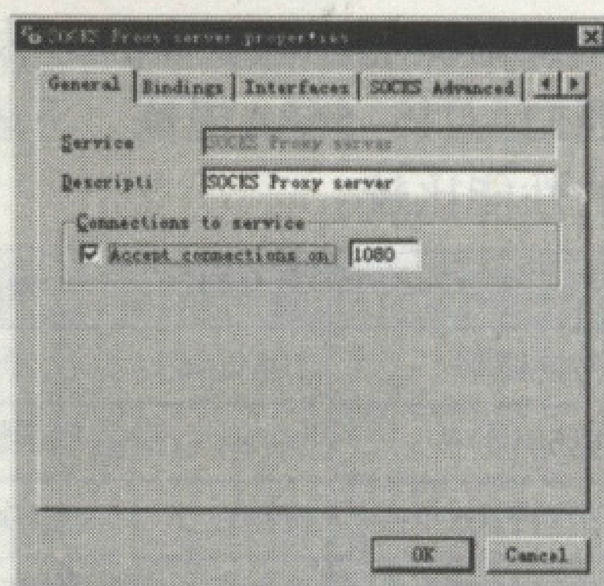


图 2

局域网的一般用户必须确认网管已经用上述方法在服务器端正确设置了Socks 5。然后用户可以开始下列的步骤，必要时可以请网管予以协助。（图3）

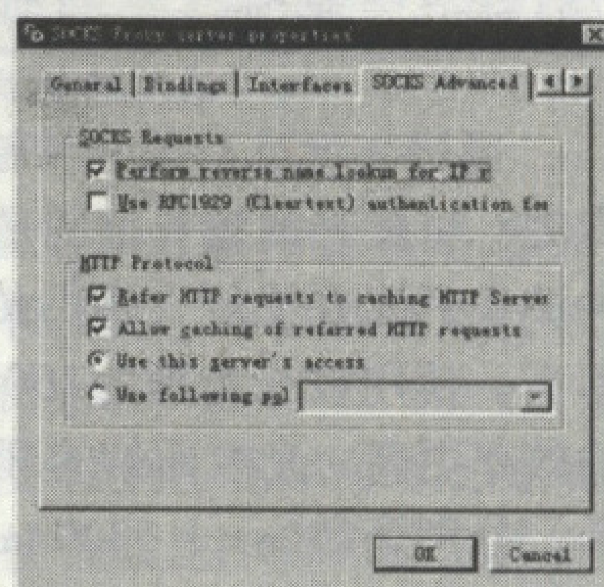


图 3

局域网客户机的设置

作为局域网的一般用户，需要在OICQ的“系统设置”中选择“使用Proxy Socket 5防火墙”，然后按下列步骤操作：

1. 在OICQ面版上点出主菜单，选择“系统参数”→“网络设置”。（图4）

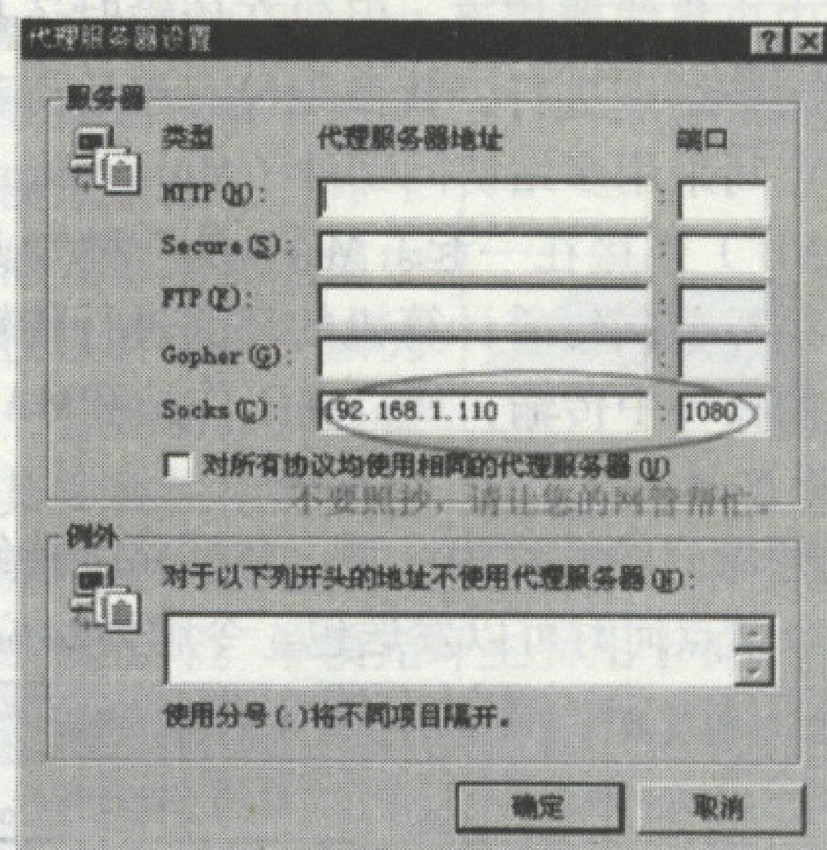
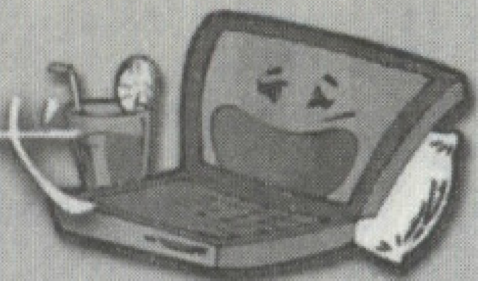


图 4

2. 选中“使用Socket 5 Proxy防火墙”复选框。（图5）

3.填入防火墙地址为WinGate proxy server的IP地址（如：192.168.x.xxx），端口填1080。（图6）



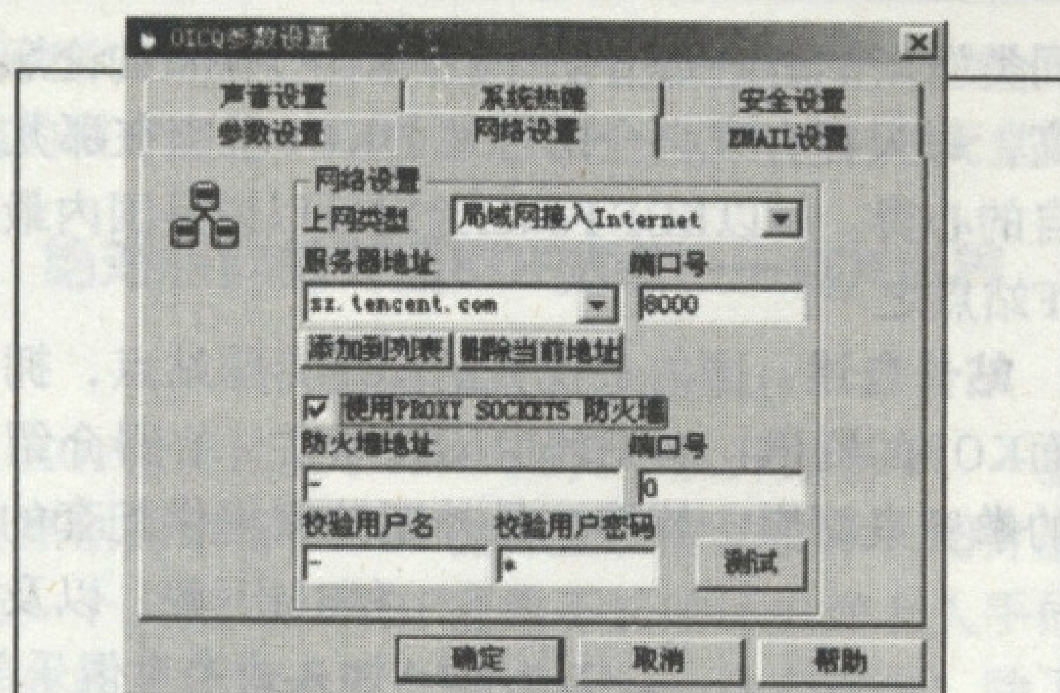


图 5

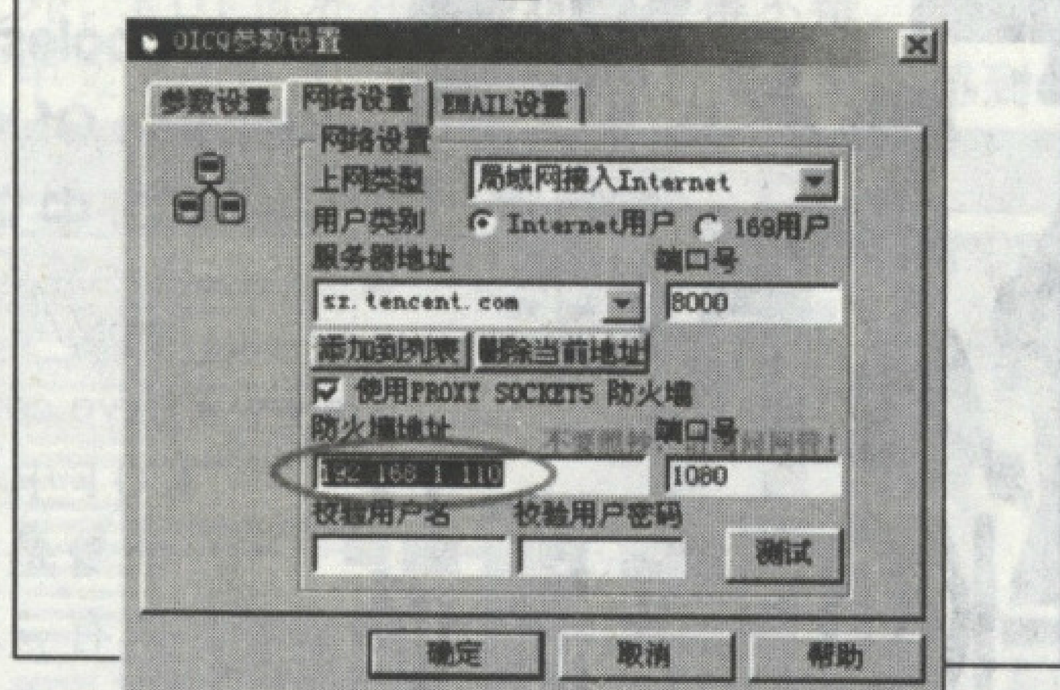
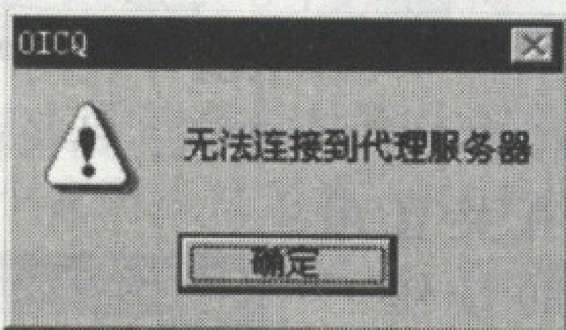


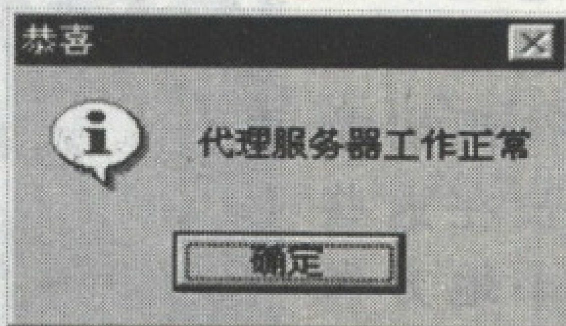
图 6

4.在网卡的TCP/IP设置里填上DNS为WinGate server IP地址，和上面的相同。

5.点一下前面图中的“测试“按钮，如果弹出如图7的提示框说明设置正确，可以登录OICQ了。如果弹出如图8的提示框说明有问题，请再检查一下哪里出了错。具体防火墙地址和端口如果不清楚请询问网管。

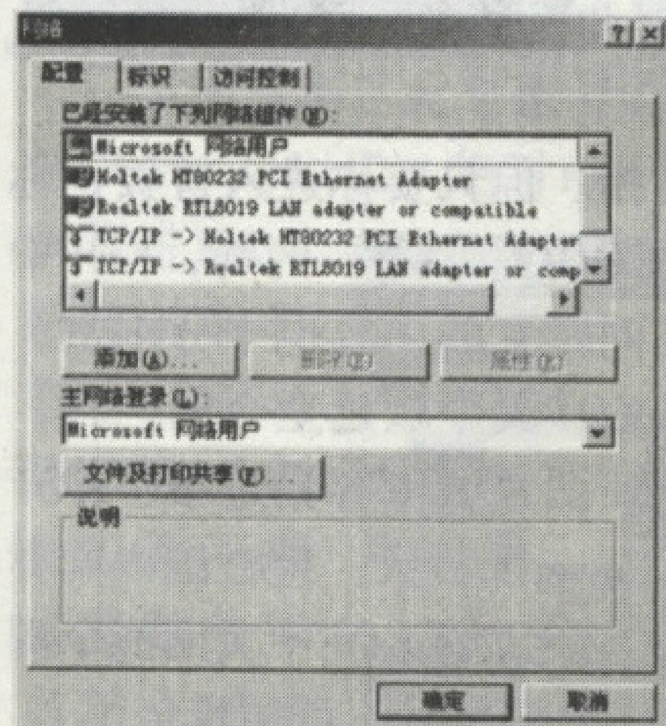


图



图

如果是两个不同局域网的用户，那么在一方使用了SyGate，另一方使用了WinGate的情况下，则目前不一定能完全使用OICQ，他们之间可能只能使用OICQ的基本功能。如果两方都使用了SyGate，则无法完全使用OICQ，只能使用OICQ的消息收发功能。如果双方在同一局域网，比如都在一个公司内部的局域网，则可以完全使用OICQ。



（上接59页）来自多个结点的多个帧可能都在网络上，以为用户提供高容量的通信。

FDDI可以发送两种类型的包：同步的和异步的。同步通信用于要求连续进行且对时间敏感的传输（如音频、视频和多媒体通信）。异步通信用于不要求连续脉冲串的普通的数据传输。在给定的网络中，TTRT等于某结点同步传输需要的总时间加上最大的帧在网络上沿环路进行传输的时间。

FDDI使用两条环路，所以当其中一条出现故障时，数据可以从另一条环路上到达目的地，连接到FDDI的结点有两类。A类结点与两个环路都有连接，由网络设备如集线器等组成，并具备重新配置环路结构以在网络崩溃时使用单个环路的能力；B类结点通过A类结点的设备连接在FDDI网络上，B类结点包括服务器或工作站等。

城域网

城域网（Metropolitan Area Network；MAN）与LAN相比扩展的距离更长，通常拥有中型通信的比较复杂的网络设备。在一个大型城市或都市地区，MAN连接着多个LAN。如连接政府机构的LAN、医院的LAN、电信的LAN、公司企业的LAN等等。由于光纤连接的引入，MAN中高速的LAN连接成为可能。

城域网多采用ATM技术做骨干网。ATM是一个用于数据、语音、视频以及多媒体应用程序的高速网络传输方法。ATM包括一个接口和一个协议，该协议能够在一个常规的传输信道上在比特率不变及变化的通信量之间进行切换。ATM也包括硬件、软件以及与ATM协议标准一致的介质。它是一个集成的网络访问方法，是由许多进行LAN开发的网络设备制造商以及致力于MAN的RBOC提供的，它能够向各种机构提供速度非常快的网络，所付出的代价与服务的速度有关。ATM提供一个可伸缩的主干基础设施，以便能够适应不同规模、速度以及寻址技术的网络。

ATM的开发始于70年代后期，那时贝尔实验室的工程师们进行实验，采用信元交换来替代包交换，信元交换的速度是非常快的。他们的目标是联合基于标签的交换，而基于标签的交换是包交换网络的基础，采用的是时分多路复用（TDM）。信元交换将一个简短的指示器称为虚拟通道标识符，并将其放在TDM时间片的开始。这使得设备能够将它的比特流异步地放在一个ATM通信通道上，使得通信变得能够预知且持续的，这样就为时间敏感的通信提供了一个预QoS，这种方式主要用在视频和音频上。通信可以预知的另一个原因是ATM采用的是固定的信元尺寸。ATM通道是虚拟的电路，并且MAN传输速度能够达到10Gbps。

当许多玩家沉浸在电脑游戏中时，所想到的只是怎样通关，怎样爆机，极少人会想起那些在童年时期曾经陪伴过我们的众多街机游戏。或许由于种种因素，街机游戏并没有电脑游戏那么普及，那么受欢迎。但不可否认的是如果没有街霸，KOF的出现，就不会有现在蓬勃的格斗游戏市场。再加上模拟器的异军突起，使许多人投身街机世界不能自拔。这时，有那么一群KOF爱好者，在互联网深入民心的今天，他们决定在网上让更多的人了解KOF，于是一个个设计精美，内容丰富的KOF站点便横空出世。下面请看中国KOF站点大观。



拳与力的世界——KOF主题站

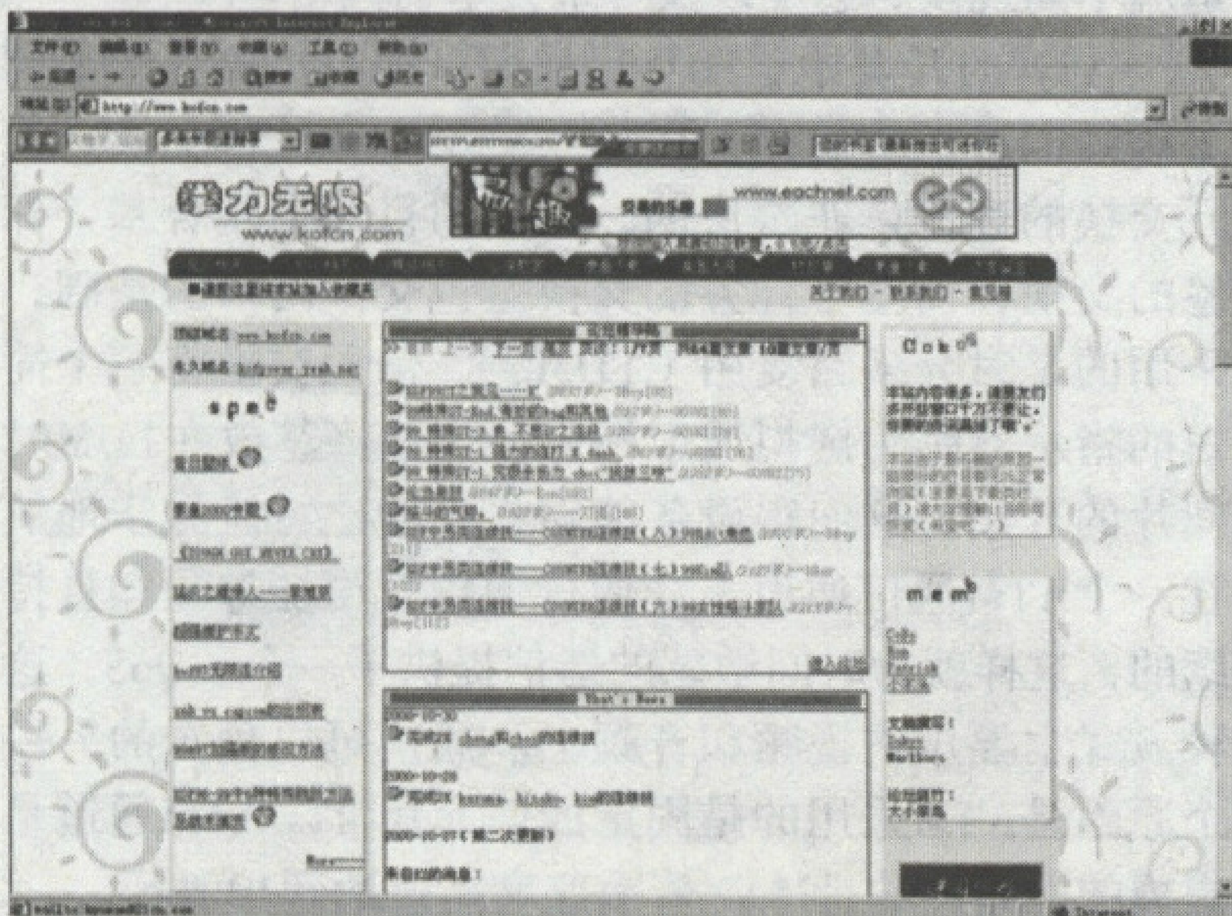
小木头

最究极的KOF站点——拳力无限（KOF Power）

http://www.kofcn.com

KOF Power是中国KOF站点中少数几个现存的元老级网站，版面朴实而有韵味，颜色搭配很和谐。每个大栏目下面还分出更详细的小目录，以便网友更快地找到所需资料。

其内容也相当丰富，从基本出招到连续技都有很详尽的解说和心得介绍。自创的壁纸也制作得相当有水平。最值得一提的是KOF Power拥有全中国最大的KOF玩家俱乐部，此俱乐部采用在线加入（这点在国内同类站点中是绝无仅有的）。KOF Power的论坛人气极高，每天都有来自全国各地的KOF玩家在那儿交流各自的心得。所以KOF Power绝对可以说是国内最好的KOF站点之一！

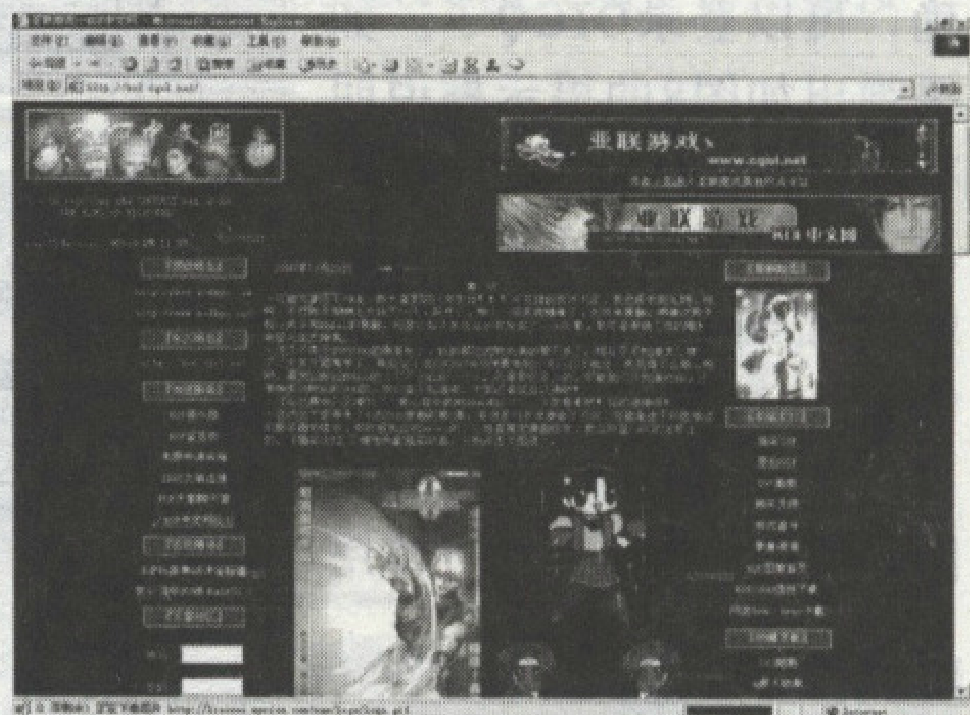


站长自述：国内最优秀的KOF专题站点，拥有最全面KOF的资讯：少见的BUG技欣赏，心得介绍，最大的拳皇桌面库，等等。另外还独家提供配套的MP3和RM下载，以及在线加入式拳皇俱乐部。

The Coolest Webside Of KOF ——KOF中文网

http://www.kofkyo.com

KOF中文网前身是在国内有一定知名度的“KOF天堂”，2000年8月加入亚联游戏联盟后正式更名为“KOF中文网”。进入此站时首先会听到一段很COOL的音乐，站长在页面下方做了一个随时可以开关音乐的按钮。这些细微之处可以体现出站长在这些小地方做得十分周到。也许由于页面比较精美，导致浏览速度大打折扣。但只要你进入首页，你的嘴巴就会不停地说：“COOL……”。的确，KOF中文网有十分华丽的界面，同时它的内容也十分丰富，例如“搞笑无限”这个从KOF天堂顺延至今的栏目，里面有很多令人捧腹的KOF图片，不容错过哦！KOF中文网的论坛虽不及KOF Power那么火，但在国内同类的BBS里面也算人气较旺。总之如果KOF中文网能令浏览速度加快的话，这个站点的前途将不可估量！



站长自述：汇聚KOF之精华！别的站上有的，我们要有，别的站上没有的，我们也要有！总之KOF中文

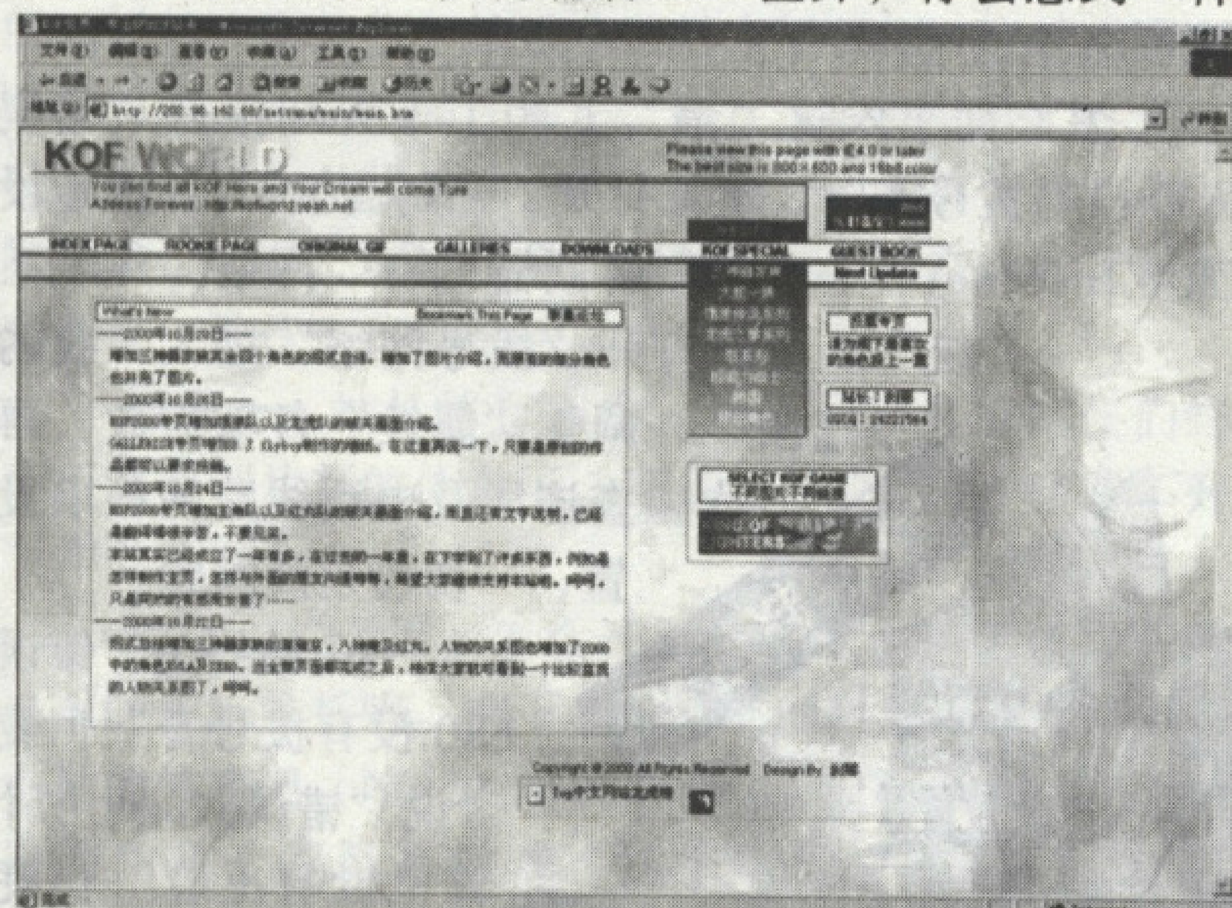


网能使KOF fans们在最短的时间内获得最新、最全面、最酷的KOF信息！KOF中文网——KOF迷们的天堂。

绝对原创的专业KOF站点——KOF世界

http://kofworld.yeah.net

KOF世界创立于1999年9月。从开办至今，一直秉承着原创的宗旨。KOF世界里所有的文章、图片全是站长一个人完成。KOF世界不长的历史加上人手的缺乏，造成了此站最致命的弱点——内容较少！除了这点之外，KOF世界在各方面都做得不错。若你看过KOF中文网的首页，再看看KOF世界，你会感到一种



内在的不同。如果把KOF中文网的界面比作大家闺秀，那么KOF世界就可以用小家碧玉来形容。KOF世界的界面处处散发着一种清新脱俗的淡淡清香，不喜欢花哨的网友一定会喜欢这里。如果你喜欢看原创的东西，那么KOF世界将是你最好的选择。

站长自述：包括详细的个人招式的总结、丰富的连续技、原创GIF、同人志、投票及下载等，绝对原创的专业KOF站点。

格斗游戏绝对精彩,KOF无可取代——绝对KOF

http://jdkof.yeah.net

下面出场是此专题中成立时间最短的站点——绝对KOF。可以说，绝对KOF从创立到成长再到成功可以写进KOF站点的教科书。它从2000年4月创办以来不断借鉴其他知名站点的成功经验，将其精华注入



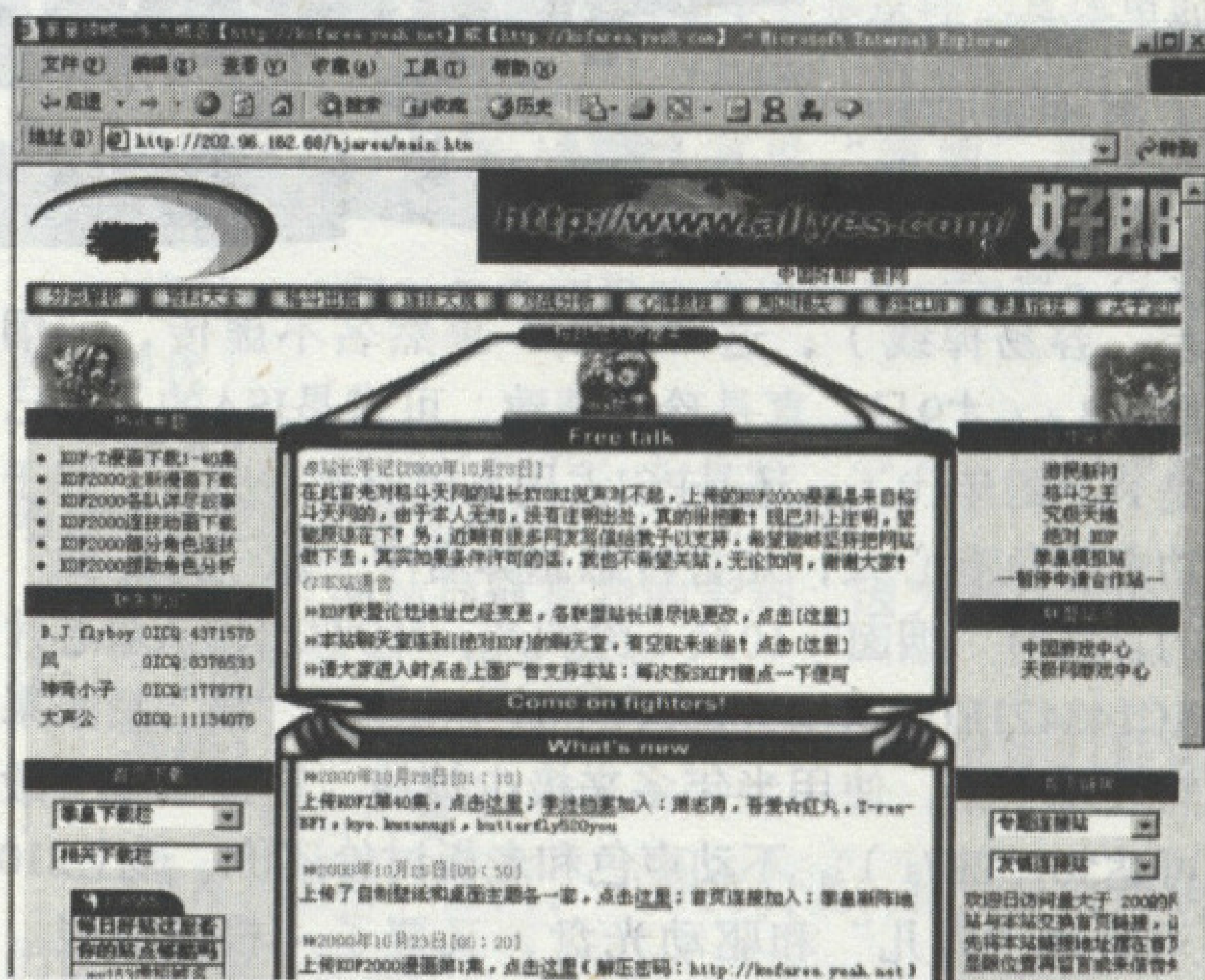
绝对KOF。5个月后，它创造了一个国内KOF站点中的奇迹，无论内容和美工都足以与老大哥们相提并论。虽说如此，但是年轻的绝对KOF最缺乏的是经验与知名度。这两点导致了它在广大KOF fans中的呼声并不高，也或多或少地制约了绝对KOF的进步。绝对KOF的特色在于它的下载栏目，那里收集了许多KOF的周边资料，里面的东西无一例外都是真正拳王迷们不可缺少的。喜欢收集拳王周边资料的朋友一定要记住绝对KOF这个名字哦。

站长自述：虽然上市的时间短，但绝对不逊色于任何的KOF老牌站点人物出招，故事背景，激斗图片，格斗心得。原创绝对多于转载。让一个KOF盲成为格斗之王，在这里绝对不是神话。

KOF Fans的乐园——拳皇领域

http://kofarea.yeah.net

最后登场的是国内另一知名度很高的KOF站点——拳皇领域。拳皇领域最大的资本在于它丰富的内涵以及非常人性化的界面，其主界面与上面提到的KOF Power相似，也就是每一个大栏目下分出多个小栏目，虽然在国内还有其他站点是用这样的结构，但在分类方面远比不上KOF Power和拳皇领域。拳皇领域另一个特色栏目是“对战分析”，每一个角色都用详细的文



字加上直观的图片，让人一目了然。再加上角色的综合实力分析表，让众多KOF初学者们更快地找到适合自己的角色。这一切都是拳皇领域成功的要素。但它最大的缺点是更新速度过慢，经常2-3天才更新一次。所以乍看上去内容不大跟得上其他站点，必须细品方能品出拳皇领域的优秀之处。

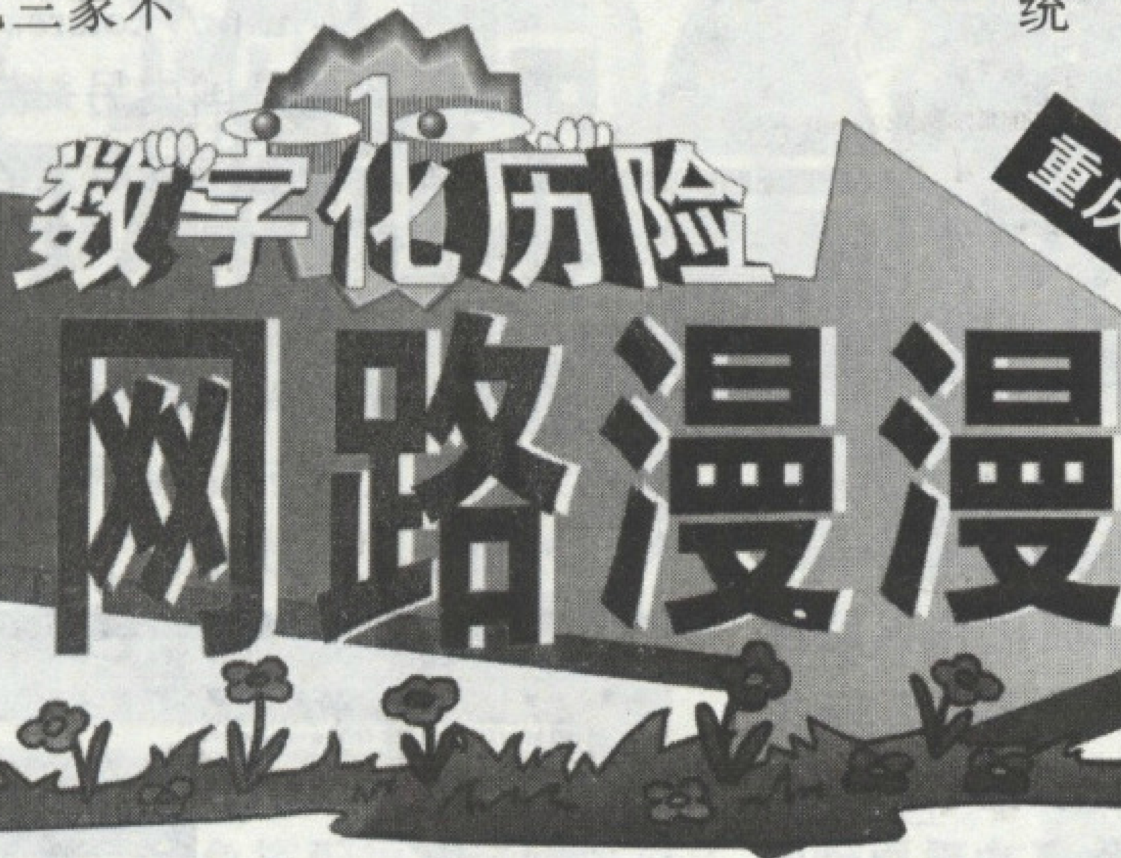
站长自述：本站是以介绍格斗游戏（KOF）系列为主，以及KOF各类周边相关的专题站点（包括KOF漫画等等）。

玩过3年的计算机，好歹也算只虾了。当1年前Internet开始风行天下时，眼见朋友一个个上了网我心头真是急得慌，不禁大声疾呼："我要上网！"这个美梦在千禧龙年的春节后终于实现了……

那是个千载难逢好时机，电信正在进行优惠上网的活动，普通用户拨号上网花100元开户赠送100小时上网时间。这真是难得的好事，机不可失，赶快带上身份证复印件去开户吧。

啊哦~一大堆表格好复杂呀……

自去年下半年起我就时时留心观注"猫"（Modem）的行情，如今又想方设法筹措到了300元钱（能弄到这么一笔款实属不易，平时流动资金太少），终于我胸有成竹地走进电脑城去买倾慕已久的"猫"了。鉴于本人心灵手巧但资金有限，当然要内"猫"了。俗话说货比三家不吃亏，转来转去发现"群立"和"金浪"虽说是PCI的，但"烟囱"（电解电容）林立，"污染"环境，祸害生态（高手讲这种"猫"干扰多、稳定性差、容易掉线）；这"贺氏"果然名不虚传，"烟囱"3＋6才9只，真是玲珑精致，可惜是ISA的（早已是PnP的年代了，还是PCI占用系统资源少些）。终于功夫不负有心人，几番转悠总算看中一款"贝尔曼"的，共有"烟囱"10只（深圳产，MOTOROLA双芯片XC143421FU、XC390252PV80，PCI。这"猫"后来果然表现不错，使用半年多来极少掉线，连接速率一般可达50-52K/s）。不动声色和老板讨价还价，递上210元抓到"猫儿"和驱动光盘，又要了一根电话线。OK！包装盒留给店老板装饰柜台吧……



回家哗啦揭开机箱就想栓"猫"，谁知这PCI槽真不好插啊，死劲蛮干怕要弄出问题。小心为妙，干脆把主板连窝端出，平躺在一本厚书上，对正插槽用尽全力总算栓好"猫"儿。顺便把长年不见阳光的"大厅"角落除尘清洁一下。一切还原就位，启动Win98"发现新硬件"，放进光盘，哟！几十个驱动程序目录，这个……只怪平时养成的习惯，拣到光盘就往光驱里塞，以为说明书从来说明不了什么问题，现在怎么好意思转回去找老板要说明书呢。有了，"猫"背上不是印着"BJH-2377 Rev 3 Cyber-A.Corp.LTD"吗，老天保佑吧！进入光盘上的2377dd目录，运行Setup，之后一路顺风……看准"猫"背后的Line口插入电话线、Phone口插入电话，打开"控制面板"，一路设置好"Internet"→"调制解调器"→"网络"→"系统"。打开"拨号网络"建立"我的连接"。再次检查连线及各项设置一切完好。凝神屏气10秒，激动万分地点击"我的连接"，听着"猫"儿哇啦啦的欢叫声，心头的感觉就像在聆听"东方红，太阳升……"，就像又听到爱玩游戏的儿子当年呱呱坠地的鸣声。

怎么回事？这"猫"儿叫了半天却报告"错误680:没有拨号音"。重新打开"控制面板"，n次地设置"Internet"→"调制解调器"→"网络"→"系统"。重新打开"拨号网络"进入"我的连接"，调整"属性"各项参数，再次检查连线及电话线路的各项设置，一切还是没问题。

……始终是"错误680:没有拨号音"！或者说"错误678:对方计算机没有反应"！凌晨3点了，这死"猫"儿咋就死睡不醒啊！次日去请教高手。

"这个，回去试试修改一下BIOS有关COM口的设置……"

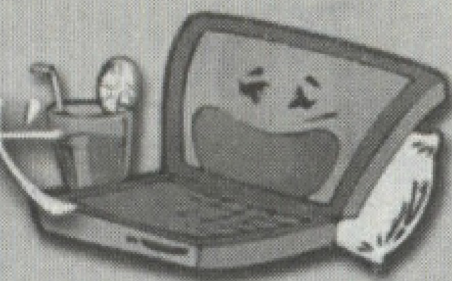
"错误680:没有拨号音"，"错误678:对方计算机没有反应"。

拨通数据局技术咨询电话，"请打112查查是否线路原因，再不行，你明天来1号演示厅"。

"错误680:没有拨号音"，"错误678:对方计算机没有反应"。

"Internet"、"调制解调器"、"网络"、"系统"各项设置都没有错误；"我的连接"的属性各项参数都正常，"猫"儿本身测试也没问题，那究竟是哪根筋不通呢？小姐讲：可能是线路噪声影响，你把拨号等待秒数从30改到200试试看。我注意到演示厅里摆的是"贺氏"外猫，叫声很柔和呢，可我的内猫（上有蜂鸣器）叫声很尖锐像发怒，这里怕有些名堂！

回家再试，发现猫叫时电话机的"防盗／工作"灯在不显眼地闪烁，要是早一点注意到电话机……。拆除电话机直接将电话线插入PHONE口一试，通了！





云起

小站沉沉浮浮走了3年，没有看出它的疲惫，其中的站长们来来往往，给这小站带来了很多，也带走了不少。总之，小站的路还很长，现在这段路是我们在走。秋末的气候，总带给站长们淡淡的愁，没有来由，也许秋天除了收获，同样也是回忆的季节，现在是秋天最后的回忆，让忧伤伤到最后。

场景一：站长休息室中，忙碌了数月的站长们终于可以得到片刻的休息了。可是无尽的闲聊中也脱不开工作的话题……

云起："呵呵，怎么开篇就是忧伤，不适合我们这里的快乐站长呢。卸下心中的郁闷，换个心情来讲讲小站的故事吧。咱们的《大众软件》里包含了一个很重要的角色，那就是游戏（这个话题应该不是忧伤的吧）。"

KEN举手发言："也有悲剧游戏！"

狂人："住口！你没有发言权！"

KEN："……！"

在我们的网络里，没有理由拒绝游戏这道经典的大餐，于是站长们在历经了两个月缺吃少眠的日子，终于推出了一个以游戏为主打的子站：大众玩家—www.popgamer.com。至于为什么工作得缺吃少眠，大概和站长们为了认真做好该站，把全部的心思都投到了建站中，而把休息和吃饭的时间都用来玩游戏了（因为是游戏站，自己不玩怎么指导别人，俗话：活到老，玩到老……），用心血凝成的popgamer就在这努力的泉水浇灌中成长着。

云起："那么，KEN站长，就给大家介绍一下popgamer的内容吧！"

KEN："咳！咳！这个popgamer是我全权策划，总体来说……"

狂人："有你什么事情！这站是我全权制作，程序设置整整用了我两个月的时间……"

蓝桥："现在我是最有发言权的，这站点的美工是我全面负责的……"

云起："……，让他们先打吧，因为他们的确是popgamer的功臣。但是英雄也有休息的时候，还是我来给大家介绍一下吧。"

场景二：小站街道。

因为屋内几大站长正在"锻炼身体"，所以只好我来给大家介绍了。

popgamer是专业的游戏站点，在游戏的世界里遨游，这里就是你的导航站。你可以在此得到最新最准确的"业界新闻"，我们24小时进行新闻更新。最佳的"功略大观"，多么难缠的游戏在这里都可以得到解答；丰富的"第九艺术"——游戏周边，因游戏而引发的电影、动画、漫画以及模型、卡片在这里应有尽有，虽然不能亲身感受，但也不妨望梅解渴；"经典赏析"包揽的经典游戏回顾，一定会使你回想起让你夜不能寐的那款游戏；"前线地带"带给你先锋的游戏展望，想得到哪款游戏，现在就要做准备了。这里就是你的游戏数据库，你可从中找到你需要的游戏所有相关资料，不用再去用搜索引擎苦苦追寻了，利用剩下时间去好好冲浪吧。全新的风格页面，网站导航，都是有别于以往的大众软件网。与popgamer配合推出的是hotlink.popsoft.com.cn，这里和popgamer一样是大众软件网新推出的站点。和咨询型的popgamer不同的是这是个鉴赏型的站点，网友们可以在这里浏览到顶尖的原创CG作品、下载到经典的壁纸，对电脑美术痴迷的你可不要错过呀。

云起："popgamer的介绍基本就是这样，具体里面有什么还是自己去体验吧。"（微笑，美滋滋地笑）

这时，几个站长从休息室里"潇洒"地出来了……

KEN："啊？怎么还没到我说话就完了？"（鼻青脸肿状）

狂人："我还没说呢，我是程序员呀，应该由我来介绍这里的功能使用吗！"（凯旋状）

蓝桥："网站导航是我的专利，因为都是我的设计。"（潇洒地甩了甩头发）

云起："因为你们在私聊，所以我帮你们都说了……"（暗自得意）

KEN、蓝桥、狂人："帮我们说？你为什么帮我们说！你做了什么吗？"

云起："啊？我？我写了站长小语呀……"（理直气壮）

KEN、蓝桥、狂人："！！！"

场景三：小站外旷野。

黄昏的余辉撒落大地，风卷落叶，吹动黄沙。站长们在这秋风中对峙着，没有人动，先发未必制人，这个道理对站长们来说已经是经验之谈了……一阵狂风好似号令呼啸，终于，开始了……

（背景音乐：刀剑笑）

应用心得

ACDSee 3.0应用技巧

江苏 韶亚军

从事多媒体程序编制的朋友一定对ACDSee软件不陌生，它是一款优秀的Windows下的看图软件。但是，自从现在的3.0已经从原先的单纯的看图软件一贯升级为一个多媒体文件的管理器，它除了看图的功能外，还有许多鲜为人知的功能，但是却对我们有很大的用处。笔者认为非常实用，所以想写出来与广大读者交流。

一、抠取EXE、DLL文件中的ICO资源

当我们拿到一个程序时，在Windows的资源管理器中首先看到的是它的图标，“好东西当然想要更多”，看到那么漂亮的图标，如果不抓下来的话，是有些对不起自己的，而且笔者经常从事多媒体程序的编制和计算机文章写作工作，在程序或文章中添加一些图标更能说明问题，通过ACDSee 3.0能够助您一臂之力，具体方法如下：

1.启动ACDSee 3.0；

2.点击“Plug-Ins”\“Settings”，打开如图所示的对话框（见图1），以这里我们可以设置ACDSee 3.0的插件功能，使之能够显示EXE、DLL文件中的ICO资源，从而把它们抠取出来；

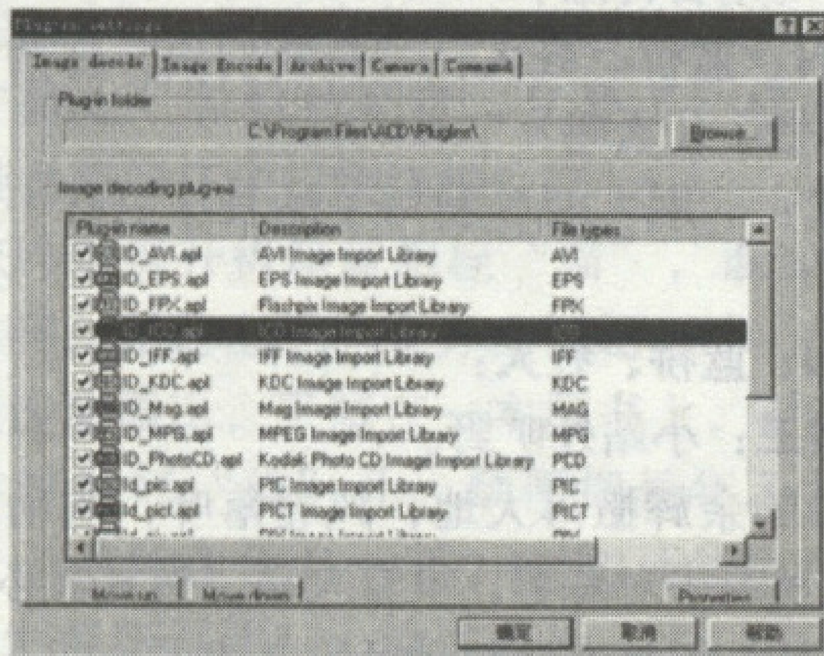


图 1

3.选中其中的“ID_ICO.apl”项目，打开设置框，选中“Show icons in .EXE files”和“Show icons in .DLL files”两项（见图2），表示让ACDSee显示EXE、DLL文件中的ICO资源；

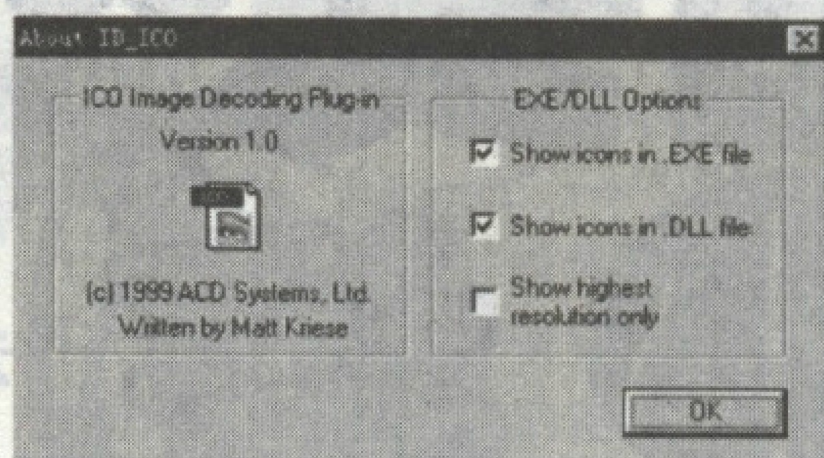


图 2

4.进入任一文件夹，选中其中的EXE或DLL文件，

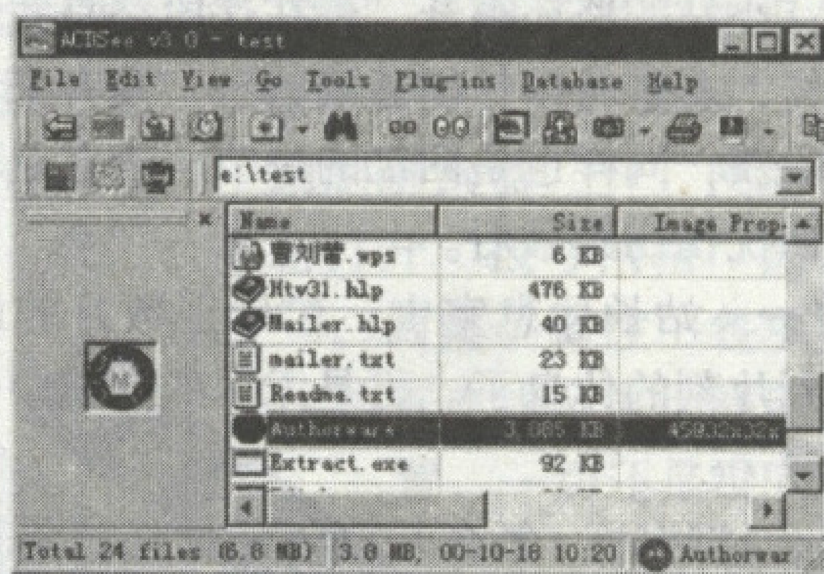


图 3

它的第一个ICO资源就会显示在图片区内（见图3）；

5.如果您需要看下一个资源，请双击这个EXE或DLL文件，这时会打开一标准的浏览窗口，您可以点下“下一个”或“上一个”按钮就可以看到其中的所

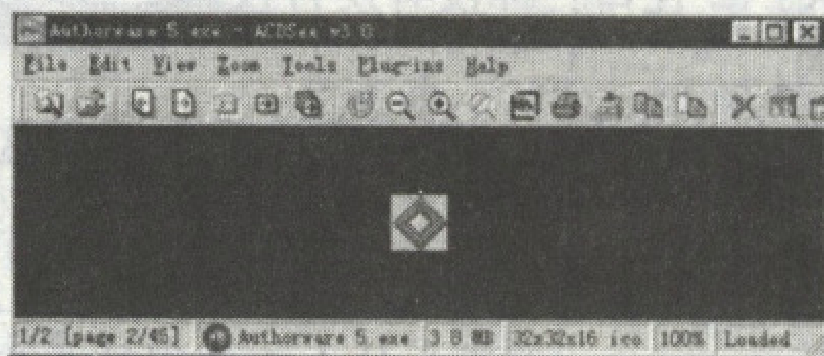


图 4

有的ICO资源（见图4）；

6.如果您需要保存某一ICO，请点击“File”、“Save as”，并选择存放位置和格式即可被多媒体软件所识别和使用。

二、转换动态光标、动态GIF文件为标准AVI文件

在ACDSee 3.0版本中，已经支持许多格式的媒体文件，包括对CUR（鼠标文件）、ICO（图标文件）甚至ANI（动态光标文件）的支持，只要我们打开一文件夹，其中的这些文件均会被显示出来，这时候，我们可以双击它切换到浏览窗口，这时候的ANI文件就会被重复播放，在许多多媒体软件中，都只能够把ANI文件当作动态光标来使用，而我们有时候需要把它当作一般的动画文件来使用，这时候我们可以先切

换至浏览模式，再用屏幕抓取软件，如Lotus Screen Camera、HyperCam等软件把它抓下来，存为AVI格式文件即可被多媒体软件使用，对于动态GIF文件也可以采用类似的方法，从而丰富我们的课件的素材。

三、批量转换ICO和CUR文件为图片文件

我们知道ICO、CUR分别为图标和光标文件，在一般情况下，它们只能够以图标和光标文件引入到多媒体程序中，如果要把它当位图资源来使用时就必须打开相应的软件，通过“拷贝”和“粘贴”命令来实现转换，非常麻烦，在ACDSee中已经内置了ICO和CUR文件的查看器，并支持将它们转换为标准的位图文件。具体的方法是在进入ACDSee窗口后，选中欲转换的ICO和CUR文件（可多选），并右击，选择“Convert”，选择存盘位置和格式即可，而且ACDSee还支持批量转换，使用起来就更加方便了。（见图5）

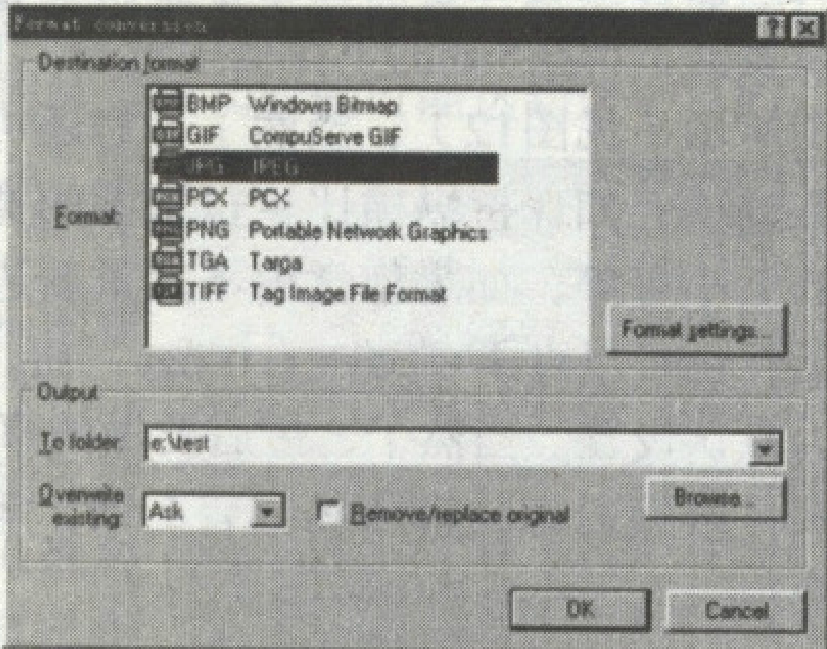


图 5

四、以缩略图形式播放动画文件

动画文件在多媒体程序中起着至关重要的作用，以往我们要选择一段动画素材时，必须启动相应的编辑软件，然后一个一个地打开后进行试播放，再选择，有了ACDSee 3.0后，这个问题就变得简单多了。在在ACDSee中已经内置了MPG和AVI格式文件的解码器，使用它我们可以以缩略图形式播放动画文件，从而给选择素材文件提供了很大的方便。具体方法如下：

1.启动ACDSee 3.0;

2.点击“Plug-Ins”\“Settings”，打开对话框，在这里我们可以设置ACDSee 3.0的插件功能，使之能够以缩略图方式动态显示MPG和AVI文件;

3.选中其中的“ID_AVI.apl”项目，打开设置框，选择其中的“Option”标签，并选择“Play Animation”，表示动态显示AVI文件（见图 6）;

4.选中其中的“ID_MPG.apl”项目，也进行类似的设置;

5.进入任一文件夹，选中其中的AVI或MPG文件，在ACDSee的图片显示区域就会出现一个小小的播放器，我们可以使之暂停也可以播放，这样对一AVI或MPG文件的内容就看得清清楚楚了（见图 7）;

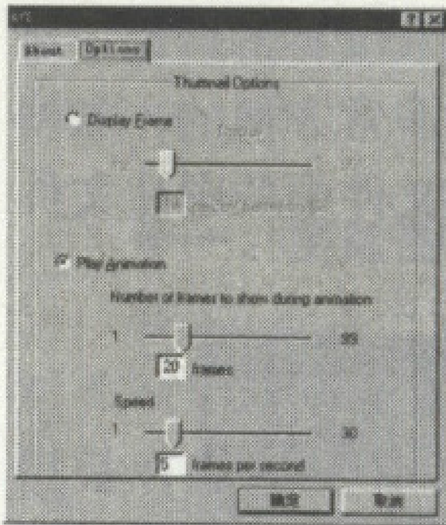


图 6

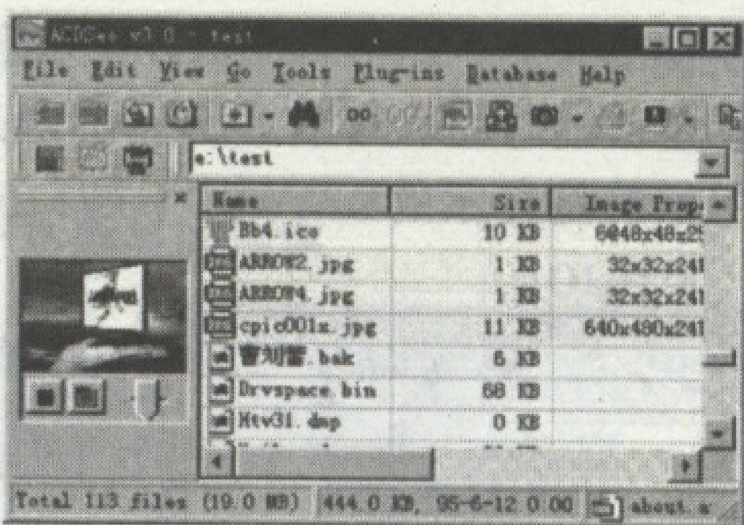


图 7

五、直接查看压缩包中的文件

一般情况下，我们都喜欢把一些文件压缩成压缩文件，以节省硬盘时间，而现在比较流行的压缩算法为ZIP格式，但是有时候也会出现拿了一个ZIP文件到朋友的电脑上，正想兴致勃勃地把自己的好东西跟朋友一起分享时，却发现在他的机器上没有安装WinZip（一定是个菜鸟！），回去拿吧……，这时ACDSee的查看和显示ZIP压缩包文件功能就能够发挥出它的作用了。具体的方法为：

1.启动ACDSee 3.0;

2.点击“Plug-Ins”\“Settings”，打开对话框；

3.选中“Archive”标签，并选中其中的“ax_zip.apl”项目（见图8）;

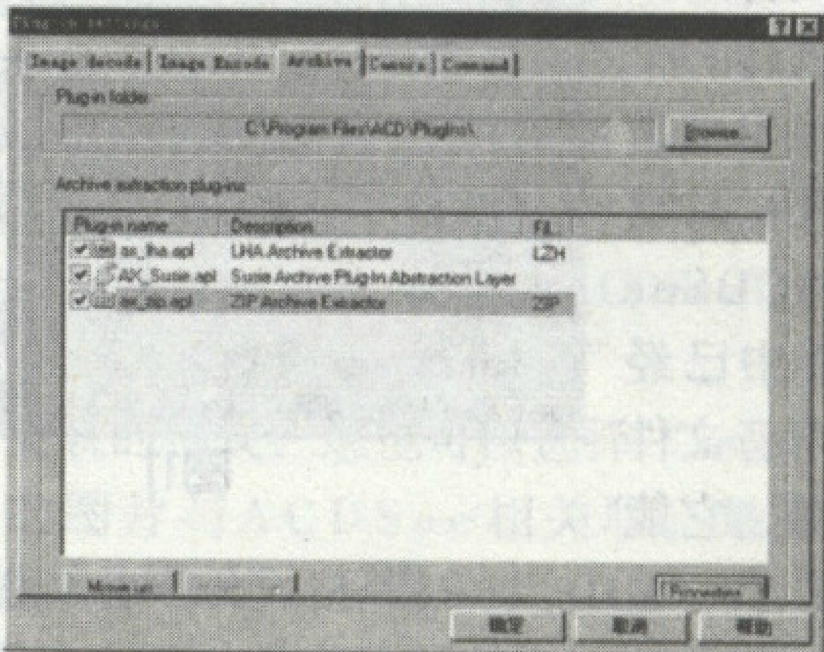


图 8

4.如果想查看有关“ax_zip.apl”项目的详细情况，请点击窗口右下角的“Propertiess”按钮，打开设置框，显示出一些版权信息，如图所示（见图9）;

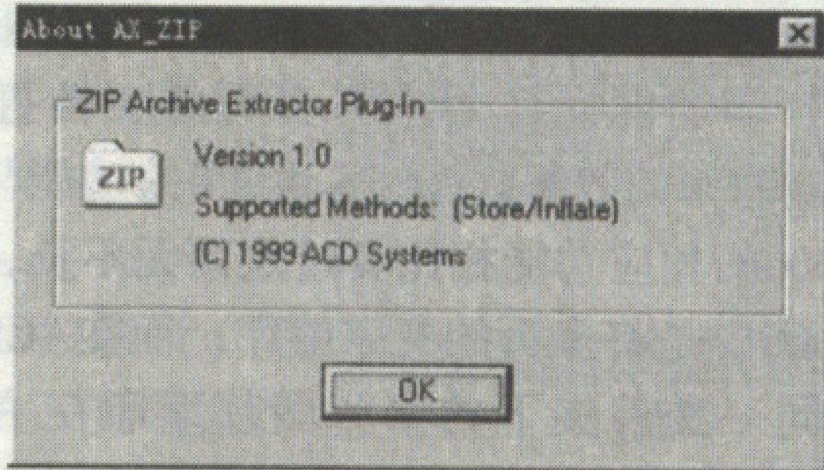


图 9

5.进入任一文件夹，选中其中的ZIP文件，双击它，ACDSee会把它当作一文件夹来看待，这时候我们就可以查看其中的图片文件了（当然也包括其支持的

多种格式），这样就可以在不解压ZIP文件的情况下对其包括的素材大体有个数，的确是非常方便的，如图所示的是显示的E:\TEST下的1.zip文件中的图片文件（见图10）；

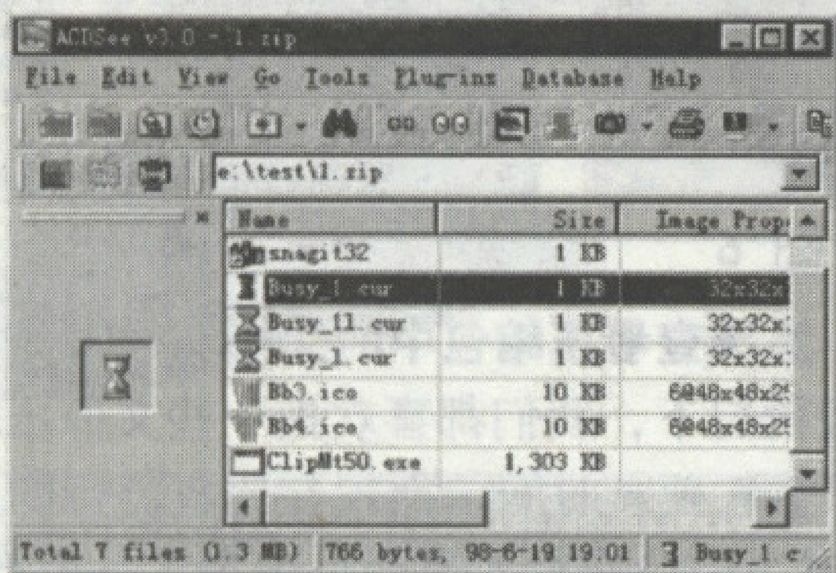


图10

6.如果我们想把里面的一文件解压缩出来，只需要直接用鼠标选中这些文件（可以多选），并把它们拖动到一文件夹下，当光标变为“+”号状时松开鼠标键即可。

六、声音文件查看器

在制作多媒体程序时离不开声音，有时候为了找到一个声音，我们不得不打开声音软件进行一个一个地、不厌其烦地挑选，其实，在ACDSee 3.0软件中已经内置了声音文件的解码器，它能够认识WAV、MID、MP3等格式的声音文件，只要进入ACDSee窗口中，选中这些文件，就会在图片显示区域内出现一播放器，通过它我们就可以试听声音了，免去打开文件和切换之苦。（见图11）

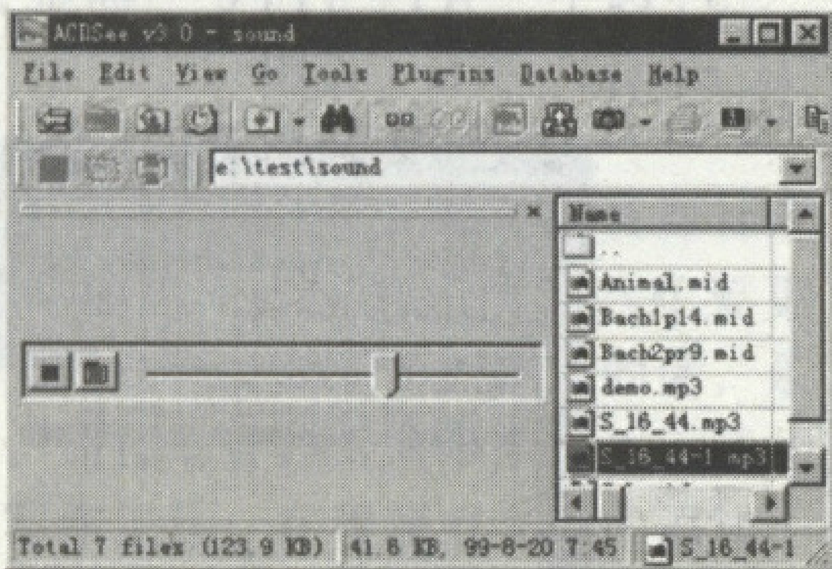


图11

七、图片缩印功能

不知道大家有没有使用过Microsoft Word 2000，该软件的打印功能允许用户将多页的文档打在一张纸上，形成缩印的效果。ACDSee 3.0的功能与Microsoft Word 2000的相应功能相比有过之而无不及，只不过在Word 2000中是将多页的文字缩印，而在ACDSee 3.0中允许将同一文件夹下的多张图片缩印在一张纸上，Word 2000最多只能够缩印8页内容，而ACDSee在理论上是可以将无数个图片缩印在一张纸。具体的方法是：

1.选中要进行缩印的图片文件（可以多选）；

2.右击，选择“Print”（或“File”菜单下的“Print”命令），此时ACDSee会弹出打印对话框，点下“确定”钮，由于您使用的是ACDSee的缺省设置，所以这时候又会弹出打印设置框，请在Size的下拉框中选择“Thumbnails”，如图所示（见图12），当然了，您还可以设置其它的相关选项：如保持纵横比、每张图的宽度和高度、纸张的大小等等，如果您觉得下次重新进行设置太麻烦的话，也可以点下“Save Settings”钮，将当前设置保存为默认设置。当然了，最后要做的事就是点下“OK”钮，再接通您的打印机，装上纸，等着您的“杰作”吧！

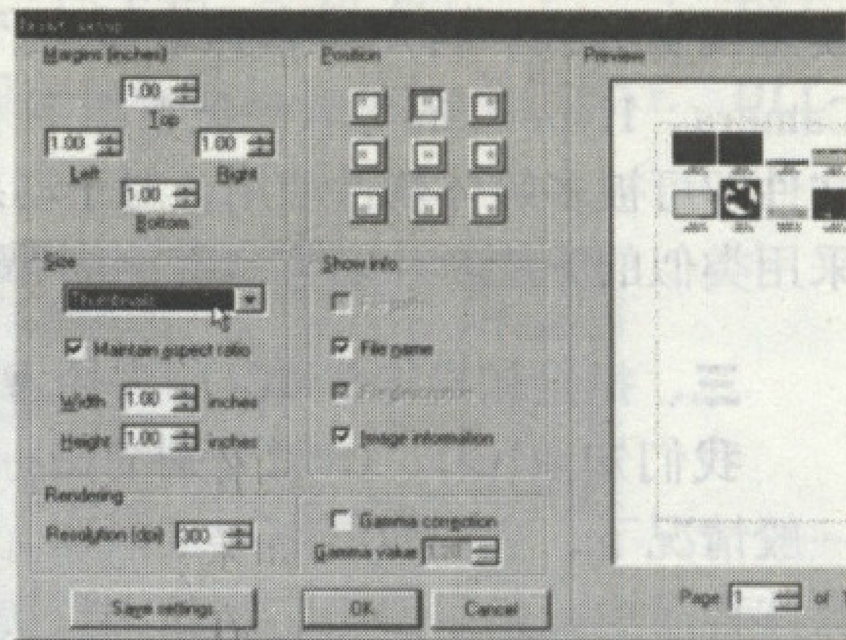


图12

八、制作电子相册

一般电脑爱好者都喜欢把自己喜爱的图片，如照片（包括女友或孩子的照片）放在硬盘上，这时候我们就想到能不能把它们制作成一个电子相册，每张图片以缩略图的形式表现出来，这样我们在管理和使用它们时就方便多了，看中哪一个图，只要用鼠标去点击它就可以打开进行欣赏，这不是非常妙的事情吗？在ACDSee中也已经预置了这个插件，具体如下：

1.选中要进行缩印的图片文件（可以多选）；

2.选择“Plug-ins”菜单下的“HTML Album Generator”命令，此时会打开如图所示的对话框（见图13），我们只要在里面进行相应的设置（比较简单一看就会，不多说了）并点下“OK”钮，ACDSee就会把选中的文件自动生成一个HTML格式的文件，您只要启动Internet Explorer打开它就可以看到如图所示的效果，就可以看到效果了（见图14）。我们可以把鼠标指向某一幅图片，单击它就可以打开观看了，如果要看下一页内容，请点击

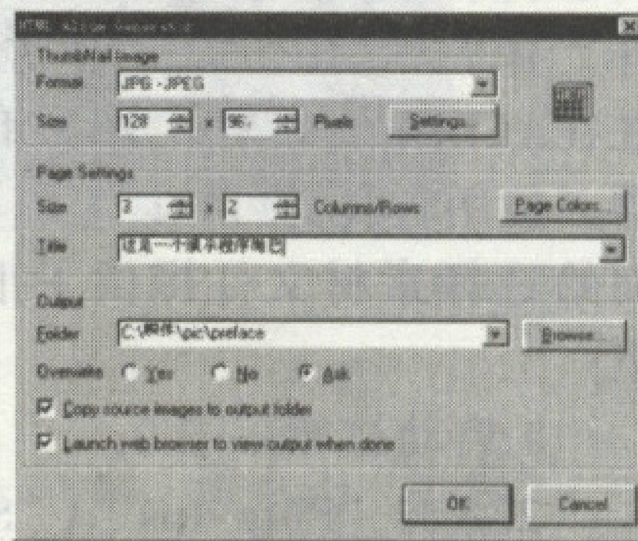


图13

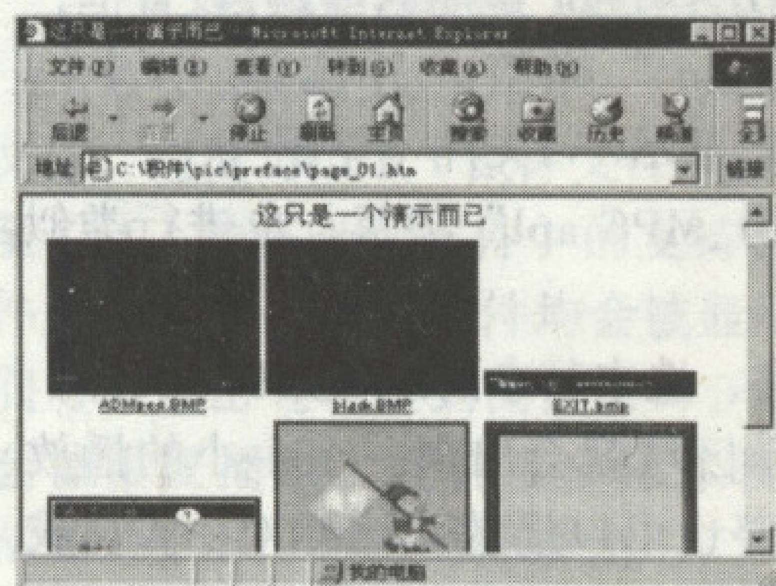


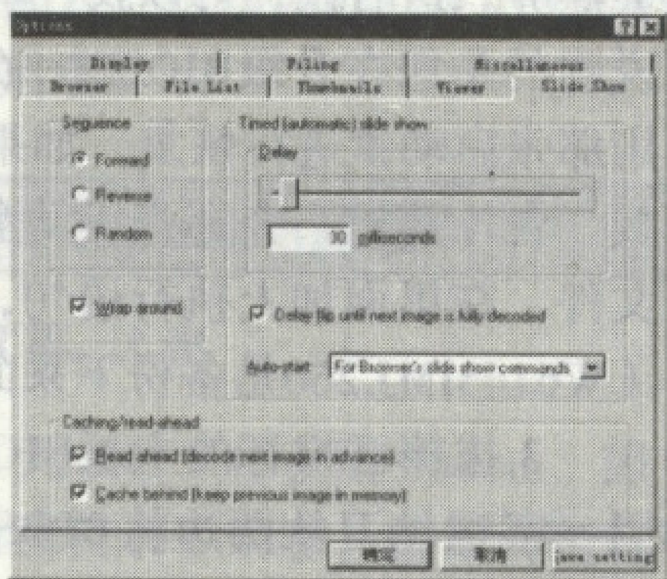
图14

"Next"钮，前页点击"Prev"钮即可。

九、制作屏幕保护程序

用过计算机的人对屏幕保护程序并不陌生，在Windows系统中，我们经常可以看到屏幕保护程序，当我们在一定的时间里段内没有任何操作，计算机就会运行它来达到保护屏幕的作用，在您在机器里存放了许多自己喜欢的图片，如果我们能够将它们制作成一个漂亮的屏幕保护程序，在我们工作闲暇之余欣赏欣赏它们，一定会给我们带来无限惬意。我们只要巧妙地利用ACDSee的连续播放功能就可能达到这个目的：

1.选择"Tools"菜单下的"Options"命令，打开如图所示的窗口，并选择"Slide Show"标签，将延迟时间由默认的5000毫秒（即5秒）改为自己的值，一般要改得小一些，这样图片显示就快一些（见图15），本例中改为了30毫秒（即0.03秒）；


图15

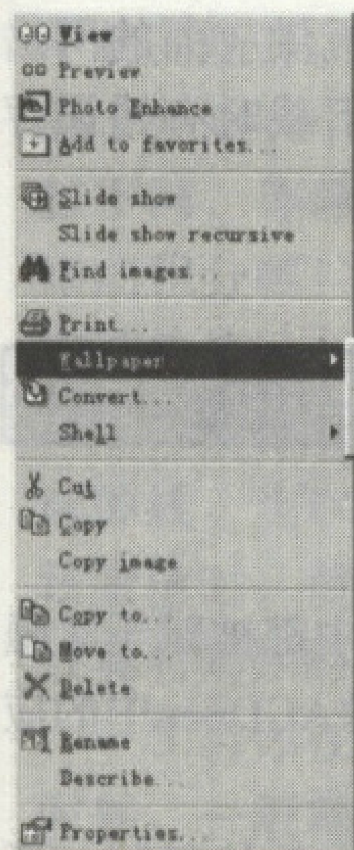
2.双击一图片文件，并点下工具栏上的演示钮，


图16

（如图16所示第五个钮）就可以慢慢地欣赏您所喜爱的图片了。

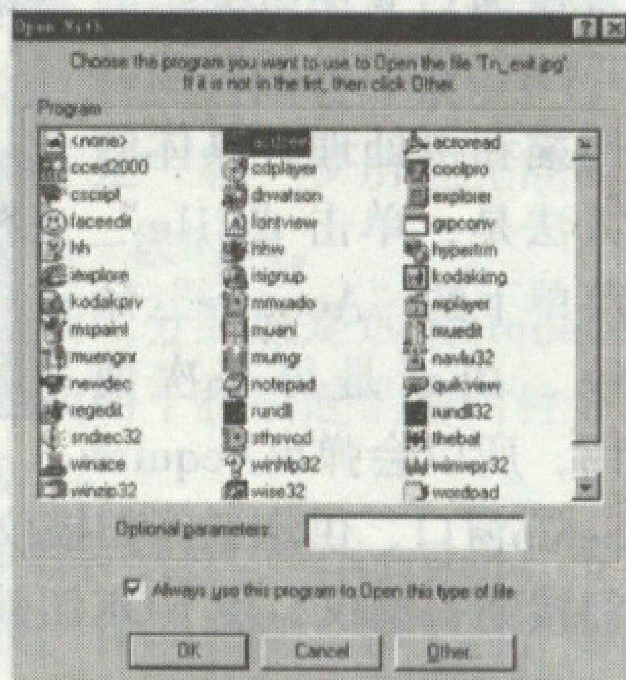
十、更换桌面墙纸

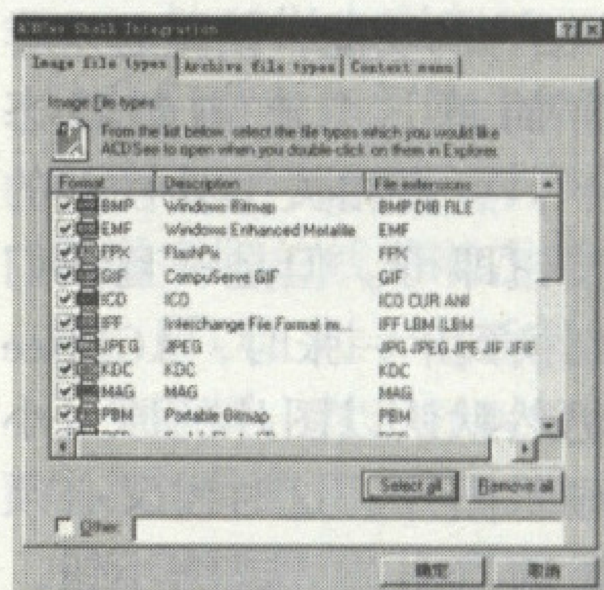
在Windows下工作，首先映入眼帘的就是桌面，因此桌面的图像的漂亮与否将会直接影响到工作情绪！（爱美之心，人皆有之嘛！）给自己设计一个漂亮的桌面的墙纸对于提高自己的工作效率是很有帮助的，利用ACDSee同样可以将自己喜爱的图片存为一张墙纸，这样一旦所有的程序最小化，您就可以看到自己喜欢的图片了。具体方法是首先选中一图片，右击，选择"Wallpaper"（或点下"Tools"菜单下的"Set Wallpaper"命令），此时会弹出子菜单，分别是"Centered"、"Tiled"和"Restore"，其中"Centered"表示正中放置图片，"Tiled"表示平铺放置图片，"Restore"为恢复原先Windows的墙纸设置。（可千万不要在工作单位的机器上放置自己的Lover照片，否则，老婆……）（见图17）


图17

十一、更改图片文件关联程序

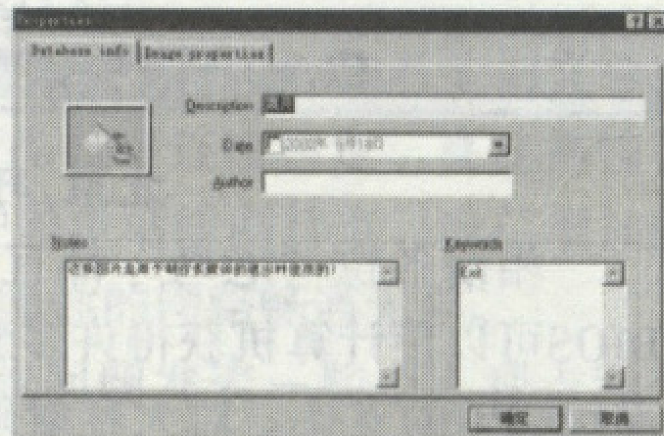
在Windows下，我们对关联程序并不陌生，但是有时候安装了新的图形图像软件，某些图像格式的文件就可能不再与ACDSee相关联了，这样每次双击一图形文件时就不再是用ACDSee打开的了，非常麻烦。这时候我们只要启动一次ACDSee，并选中其中的某一格式的图片文件，单击"Tools"\"Shell"命令，此时会弹出子菜单，选择"Open With"，这时会打开如图所示的"Open With"窗口，选中您需要关联的程序，并选中"Always use this program to Open this type of file"选项（见图18），以后该格式的文件就与您选中的程序关联了。如果您要将所有的图片格式与ACDSee相关联，请进入ACDSee的设置窗口（菜单"Tools"\"File Associations"），选择需要与ACDSee相关联的格式，您也可以选择"Select All"按钮将所有的图片与ACDSee相关联，最后再点击"OK"钮就真的OK了（见图19）。


图18


图19

十二、图片管理器

在我们的机器里一般都存放了许多图片，时间一长，别说文件名，就是连它是干什么用的都不知道了，这时候就需要对它们进行管理，以提高我们的效率。请选中一图片文件，然后右击，选择"Properties"命令，打开如图所示的窗口（见图20），在里面写上注释的内容和关键字，以后我们就可以通过ACDSee的查询功能快速地找到所需要的图片了。


图20

十三、扫描图像

在ACDSee中已经具备了扫描图像的功能，这样就

更加方便了我们用户，我们可以在不使用扫描仪的扫描程序的前提下直接通过Windows的TWAIN接口进行图像的扫描和再处理，具体的方法是：单击“File”菜单下的“Acquire”命令，由于是每一次使用，所以会弹出Acquire Setup窗口，供您选择扫描仪（见图21），此时只要我们接通扫描仪，点下OK钮就可以扫描图像了。

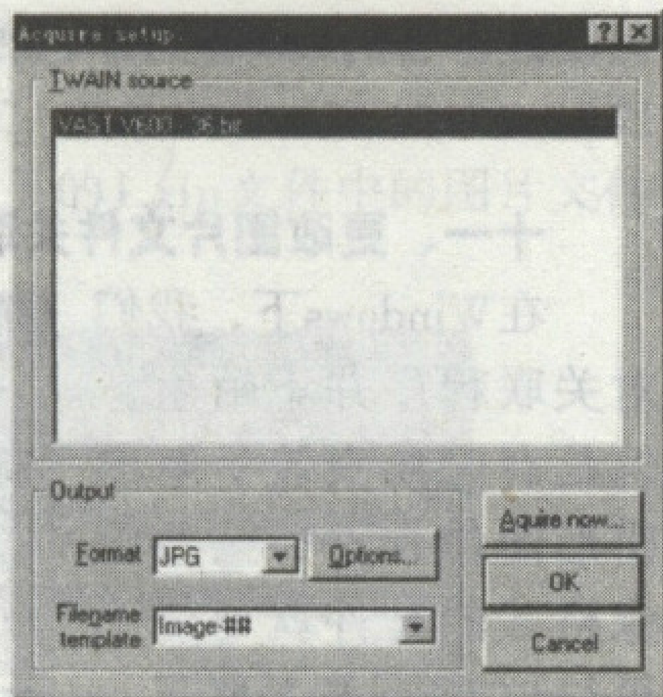


图21

十四、以固定比浏览图片

有时候，我们得到的图片文件比较大，一屏幕显示不下，而有时候我们所要看的图片又比较小，以原先的大小观看又会看不清楚，这时候我们就必须使用到ACDSee的放大和缩小显示图片的功能，使用起来非常简单，只在浏览状态下，点击相关工具栏上的按钮即可。但是一旦我们切换到下一张时，ACDSee仍然默认以图片的原大小显示图片，这时候又必须重新点击放大或缩小钮，非常麻烦。其实，在ACDSee软件中有一个ZoomLock开关，只要在浏览一文件时将画面调整至合适大小，再右击画面，选中“Zoom Lock”选项（即在前打一外小勾，见图22），当我们点下“下一张”按钮浏览下一张图片时就会以固定的比例浏览图片，从而减少了再次放大和缩小调整图片的麻烦，非常方便。

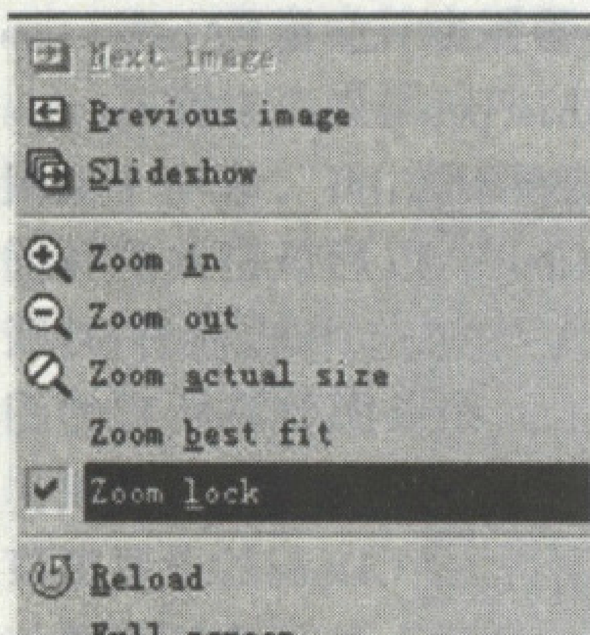


图22

BIOS升级失败的恢复方法

北京 野人

相信各位“老鸟”都有升级BIOS的经历，升级BIOS可以使计算机获得许多新的功能，比如主板对更高级CPU的支持，对大容量硬盘的支持，对新的操作系统的支持及修正主板本身的一些BUG。

升级BIOS是一件简单的事情，但如果疏忽大意或遇到外界不可抗力，BIOS的升级就会失败，造成黑屏。BIOS升级失败主要有以下2种情况：1.使用了错误的BIOS版本；2.在BIOS擦写过程中突然断电。这些都有可能造成电脑无法正常启动。

下面我来介绍几种BIOS的恢复方法：

1.最简单可靠的方法就是找主板供应商更换一块新的BIOS芯片，但要注意您的主板一定要是从正当的渠道购买来的，这样才享有售后服务。如您购买了假货或水货，主板供应商将以假货或水货为由拒绝向您提供售后服务，这时您可连哭都来不及了！

2.在BIOS中，有一个引导块叫（Boot Block），当BIOS升级时，这部分一般是不覆盖的，这样在写入失败后，电脑仍能启动。不过，BIOS Boot只支持ISA显卡和软驱，当主板上插的是PCI或AGP显卡时，启动电脑会黑屏。这时候，可以找一块ISA显卡换上，不过要先说明的是您在升级BIOS时一定要做一张启动盘。然后用那张启动盘进行恢复。如果您找不到ISA显卡只好另找一台计算机，在那张启动盘上编辑一个Autoexec.bat文件，在里面加上执行语句，如W6163IMJ.260 /py/sn（W6163IMJ.260是备份下来的旧BIOS的文件名）。

3.拔掉已损坏的主板BIOS，方法是先断电。然后用一字螺丝刀从两边将BIOS芯片撬松，拔下BIOS芯片。再找一块相同型号的主板BIOS芯片对准插座轻轻插入。开机进入CMOS，在BIOS Features Setup 一项中，开启所有ROM映射功能。但最关键的是要将Chipset Features Setup中的System BIOS Cacheable一项置为Enable。重新用软盘启动计算机，运行与主板相应的BIOS刻录程序，并在程序中要求备份当前的BIOS程序，这时不要关闭计算机，将正常的BIOS芯片拔下，换上已损坏的BIOS芯片，拔下BIOS芯片时不要接触其他电路，因为带电插拔是非常危险的。此时继续运行刻录程序，用储存下来的BIOS程序更新BIOS。完成后重新启动计算机即可。

最后要说明的是，现在升级BIOS大多从互联网上下载，您一定要去正规的大网站或主板供应商的网站上去下载，并用网络蚂蚁监测看是否下载时有错误存在。这样也可减少BIOS升级的失败几率。

Shift、Ctrl在ACDSee中的另一用途

福建 刘华龙

Shift键与Ctrl键在几乎所有的软件中都被赋予了强大的功能，下面谈一下它们在看图软件ACDSee中的应用。

Ctrl键在ACDSee中除了可用于对文件的复制，还可以用于对不相邻文件的选择。而Shift键则是相邻文件之间的选择。

但是它们的功能并不局限于这些。ACDSee中的右

键菜单具有其自己的功能，但有时我们要用到其他的功能，如“压缩程序”或者“打开方式”，在它的右键菜单中则没有，这时你只须选中对象后按住Shift键或Ctrl键，然后，按一下右键即可看到一个WINDOWS下的标准菜单，里面就有你要的程序。

Shift键与Ctrl键弹出的右键菜单是有区别的。当对象是文件夹时，菜单是一样的。而当对象是文件，如文本文件时，Shift键弹出的菜单多一项“打开方式”。

当然你机子里要装所需程序，且在右键中有加入快捷键，若没有可自己加入。这样你可以在ACDSee中使用程序而不需要另外启动。

如何有效防止Modem掉线

江苏 沈溯

如今在网上冲浪，大多数人都使用Modem，因为从目前国内众多网民的消费水平来看，使用调制解调器上网还是比较现实的选择。既然用它上网，就免不了有掉线的问题，相信没有哪个网友敢说他（她）从没掉过线。Modem的掉线问题一直是困扰中国网民的一个阴影。用56K调制解调器上网是目前广大网民首选，但是，由于其稳定性的欠缺而造成的断线问题却带给你无尽的烦恼。因而，如何保证Modem的稳定性，更好地防止掉线是目前众多Modem厂家的首要课题。

首先我们来了解一下产生掉线问题的几种可能情况：

1.如果你的电话申请了“呼叫等待”这一程控电话新功能，每当有电话打进来，调制解调器就会受到干扰而断开。我就深受其害，经常在网上下棋下得兴起，突然一个并不重要的电话打过来，你不得被强行拉下网，等你再上去后，人家早溜了，可怜我辛苦挣来的积分啊！另外，如果一条电话线还接驳了传真机或其他外设，也会对通讯线路有影响。

2.数据终端就绪（DTR）信号的暂时无效也会引起掉线。当DTR信号持续空闲的时间超过Modem默认设置值时，就会引起掉线，这也是广大网友困惑不解或莫名其妙的掉线原因。

3.当你在阅读已下载完的网页或在网上没事干的时候，一般都会有一段不传送任何其他数据的时间，只是时间有长有短。此时系统会为你着想，即当线路空闲超过一定时间后，它就自动断开连接，以节约你的上网费用。

4.电话线路质量不好。这也是影响断线的主要因素之一，因为数据通信比话音通信对线路的要求要高得多，56K Modem的出现将电话线的数据传输能力发挥到了极限，因而偶尔掉线也就在所难免了。另外，户内电话线距离的增加和不正确的接线（一般是接两个或多个电话分机）也会影响线路质量，从而产生掉线。由于线路条件的改善不是一朝一夕所能完成的，因而这一问题还将维持较长一段时间。

5.如果Modem无法正确区分到底是远端Modem的真正断线，还是由意外的线路干扰引起的暂时性载波丢失情况，也会引起掉线。

6.黑客。现在有一种黑客软件，叫Kmodem，专门用来使他人的Modem掉线。在你和别人聊天时，要小心保护你的机器。

7.另外，Modem本身的质量以及不同Modem间的兼容性问题也是引起Modem掉线的一个普遍原因。

针对以上引起Modem掉线的几种原因，接下来让我们看看如何防止掉线的方法：因为现在几乎所有的Modem厂商均已对产品作了优化处理，即Modem会根据实际的线路状况适当降低与远端Modem的连接率，所以，对于电话线质量不好的用户而言可以省却不少麻烦；对于呼叫等待或是网络空闲原因引起的掉线，计算机用户可以较为简单地通过改变系统中的相应设置来避免；而对于DTR和线路干扰引起的掉线，虽说可使用AT指令在超级终端中改变适当设置以缓解掉线问题，但终究技术性较高，对于普通用户掌握起来有一定的困难，因此解决由这两种原因所引起的掉线问题也便成了各大Modem厂商研究的焦点，只有通过硬件设计上的改进、创新来解决这一问题，而对于Modem本身的原因，即Modem的产品质量和兼容性问题则完全取决于Modem生产厂家的技术。要避免这一因素引起的掉线，就要注意购买Modem时要注重优良品质以及良好的升级性。

目前很多厂商都已开始在防掉线技术上做文章。比如联想的射雕系列产品具有连接稳定、高速传输、语音服务等优势，针对中国电话线路特点，专门增加防掉线设计，自始至终保障你的网路畅通无阻。

以上就Modem掉线问题发表一些个人观点和建议。在多数情况下，电脑用户对其稳定性的关心甚至超过了对计算机速度的关心程度。在这样一重情况下，作为上网最常用的工具——Modem的稳定性也就越来越为人们所重视。因此购买一个优质的“猫”在目前看来还是比较实际的选择，等到ISDN或是DDN全面普及时，本文也就成了“鸡肋”了。



客座专家：苏旅
客座专家：龚胜

读者 野四狼问：液晶显示器在技术方面有什么特点，为什么价格那么贵，难道没有适合家用的产品吗？

答：液晶显示器（LCD：Liquid Crystal Display）是一种典型的受光型FPD产品，因其在两片玻璃材料中间夹着一层液晶而得名。液晶屏产品通过控制液晶的分子扭向产生不同的阻隔光线来增强透明度，从而能够显示不同灰阶的亮度。LCD有多种系列和类别，就使用范围而言，LCD可分为笔记本电脑（Notebook）LCD以及桌面电脑（Desktop）LCD。Notebook LCD是目前我们在国内最常见的大众化液晶显示器产品，它与笔记本电脑的其它部分连为一体，以其轻便、小巧给笔记本电脑的使用者带来方便。Desktop LCD则是传统CRT显示器的替代产品，目前在国内还比较少见。从物理结构分，LCD可分为无源矩阵显示器中的双扫描无源阵列显示器（DSTN-LCD）和有源矩阵显示器中的薄膜晶体管有源阵列显示器（TFT-LCD）。目前由于制造成本问题，LCD显示器尚无超低价产品，家用购买使用则过于奢侈。不过明基公司有一款FP350液晶显示器拥有13″多的显示面积（15″标准），价格在6000元以下，是LCD显示器中相对便宜的产品，适合于长期用眼较多的文字工作者。

湖南 苏旅

读者 黑客问：最近我打算买纯平显示器，初步决定购买采用三菱纯平显像管的产品，可否介绍一下该类产品，目前国产显示器中哪种纯平显示器采用的是三菱管？

答：在柱面显像管时代，三菱的Diamondtron以清晰色纯的画面获得过不少赞誉，而三菱最新的纯平面显示器则结合了纯平面和Diamondtron的优秀特性，在拥有亮丽明艳效果的同时，可以达到完全平面无失真的效果。与原有的Diamondtron显像管工作方式类似的是，Diamondtron NF显像管使用了三枪三束的结构，拥有高画质超清晰的特点。此外，针对部分平面显示器显示画面有凹陷现象发生，三菱的纯平面显示器采用补偿技术，很好地解决了观看失真问题，取得了极其平整的效果。目前采用三菱Diamondtron NF纯平面显像管的产品有三菱的Pro 700u和Pro 900u系列等，前者为17寸产品，后者为19寸产品。至于国产显示器方面，明基公司推出了采用Diamondtron NF纯平面显像管设计的19″ Acer 99G NF显示器，而EMC也有一款价格在3300元左右的采用三菱钻石平面珑的EMC 750FD产品。

湖南 苏旅

问题解答

读者 蓬蓬问：我用的是OUTLOOK EXPRESS 5，想重新装操作系统，请问如何备份OE中的信？

答：在Windows 98中，Outlook 5的邮件信息保存在C:\Win98\Application Data\Identities\571933C0-62D2-11D3-BCEB-A7E9DED7CCBD\Microsoft\Outlook Express路径下的几个dbx文件和一个log文件中，你只需要将这几个文件Copy下来（一般为clean-up.log、Folders.dbx、Offline.dbx、Pop3uidl.dbx），重新安装系统后，再将其拷贝回去即可。或者通过Outlook Express 5的“选项”\“维护”\“存储文件夹”将其邮件存储文件夹备份。通讯录的备份可以通过“文件”\“导出”\“通讯录”得到一个Web文件，重新安装后再导入即可。

江西 月生

读者 可可问：小弟近日购得20G硬盘，想用Ghost将原4.3G盘（一个分区）全部内容克隆到20G硬盘上，不知具体要怎样做？

答：Ghost是很著名的硬盘复制备份工具，它不仅有硬盘克隆功能，还附带有硬盘分区、硬盘备份、系统安装、网络安装、升级系统等功能。克隆硬盘数据的具体步骤如下：

用软盘启动系统，在DOS环境中执行Ghostevl.exe，首先显示“关于”对话框，单击“OK”按钮后，显示Ghost的主界面。有6个选项：Local（本地）、LPT（并口传送）、Multicasting（多点传送）、Netbios（网络基本输入输出系统）、Options（选项）、Quit（退出）。其中的

"Local"选项用于本地硬盘克隆，是最常用的功能。我们可以看到，在"Disk"的子菜单中有"To Disk"（硬盘到硬盘）、"To Image"（硬盘到映像文件）、"From Image"（从映像文件恢复到硬盘）三个选项。要将4.3G硬盘上的内容备份到20G盘上，应选择"To Disk"。选择这个选项后，首先显示选择源盘对话框，列出了本机所有硬盘的情况。在硬盘列表中用鼠标选择源盘（要复制的4.3G盘），单击"OK"，接着显示选择目标盘对话框，选择20G盘的某个大于容量4.3G的分区即可。从硬盘列表中选择目标盘后，接着显示目标盘的详细信息，单击"OK"按钮，再单击"Yes"按钮即开始硬盘克隆。用Ghost进行整盘复制，可自动对目标盘进行分区、格式化。需要注意的是，目标盘必须大于或等于源盘容量大，否则目标盘上所有的原始数据都将丢失。

四川 龚胜

读者 微笑天使问：我使用的是PWIN98第二版，前几天在将我的计算机进入到睡眠状态后，移动鼠标时系统不能自动转回睡眠之前的状态，后我将计算机关闭。当我再次开机后，我发现在'关闭系统'的消息框中，'将计算机转入休眠状态'那一项不见了。请问我如何才能恢复这一项（我曾按照WINDOWS的帮助文件中的方法试过，但未能解决。）？

答：你的这种情况显然是系统文件已损坏。可用以下方法处理：

1.请你首先依次打开"开始菜单——程序——附件——系统工具——系统信息——工具——系统文件检查器"，然后按提示（插入PWIN98第二版光盘）进行修复。重新启动计算机。

2.请你依次执行下列步骤：

重新启动计算机，注意：在启动时一定要按住"Ctrl"键，这样就可以进入计算机的启动菜单（Startup Menu）。

选择"step-by-step-confirmation"项!

紧接着按下ESC键，跳过"config.sys"和"autoexec.bat"，加载其他的程序项。

在C:提示符下热启动。（一般情况下能够自动进入不带config.sys和autoexec.bat的Windows98系统）

点击"控制面板——添加/删除程序——Windows安装程序"。

随意找出一项组件，去掉复选框的"√"，按确定！删除后再将其打上"√"，然后再按下"确定"！（在此期间系统可能要你重新启动计算机，你别理它！）

将Windows98系统安装盘放入光驱，按确定即可修复！

读者 lydin问：我使用Frontpage 2000制作网页，在将网页中的表单结果发送到网站数据库中后并且在网页中显示数据库结果列表后，按其提示将htm后缀改成asp后缀。表单网页在预览时，出现html码。数据库结果网页不能显示与其连接的数据库内容。不知是何缘故，希望指教。

答：后缀为".asp"的文件属于"活动服务器文档"，直接浏览时是会出现html码。如想使你的数据库结果网页能够显示与其连接的数据库的内容，你可这样来做：

1.首先请你启动Frontpage 2000，打开你的那个".asp"后缀的表单文件。

2.接下来请你点击"文件→另存为"，打开"另存为"对话框。

3.请你在"另存为"对话框的"保存类型"下拉菜单中选中"Web页"，在"文件名"下拉菜单中键入"你的表单文件名.htm"。切记：一定要键入""这个双引号！这样你的数据库结果网页就能显示与其连接的数据库内容了。

另：如果你是在自己的电脑上浏览表单，请不要用"C：\网站地址"的方式来浏览，这样将不会通过服务器来处理表单。要想正确地浏览表单，请你使用："http://电脑名称/网站名称"的方式来浏览。并且确定服务器与服务器扩充程序均已安装。

江苏 天剑

读者 李江问：我的电脑是刚买回来的，配置如下：华硕P3V主板、赛扬2-566CPU、DFI 15G硬盘、64M内存、Samsung 550S显示器、Acer 50X CD ROM、GA TNT2 32M显示卡、金声霸声卡。操作系统是Win98。我每次用机的时候，总是有多次死机的情况。还有当我用豪杰超级解霸2000听CD的时候总是断断续续的，但是我用Win98 的CD播放器的时候却不是这样，玩游戏的时候有时会有一些刺耳的声音！请问为什么？

答：可能是你装了很多其它应用软件的缘故吧。要知道Windows 98操作系统是很不稳定的，特别是在与其它软、硬件的兼容性方面更是表现得很不怎么样！那么该怎么办呢？

1.硬件故障。硬件故障可能是物理故障，也可能是接触不良。你首先应该仔细检查各部硬件接触情况是否良好，然后再重新启动你的计算机，用鼠标右键点击"我的电脑→属性→设备管理器"，查看有无红色的叉叉或黄色的感叹号。如有，请你选中删除，再重新安装相关程序，重新启动你的计算机。

2.清杀病毒。请你用杀毒软件彻底全盘杀毒。从而排除病毒感染因素。

3.修补系统。请你单击“开始→程序→附件→系统工具→系统信息”，然后请你单击“工具”菜单，单击“系统文件检查器”工具以启动“系统文件检查器”对话框。然后请你在默认的状态下点击下面的“开始”按钮。接下来请你按照提示，插入Windows 98系统安装盘即可。

4.重新启动你的计算机。在正常进入Windows 98操作系统后的实际使用过程中，请你注意不要同时打开六个以上的窗口，特别是在上网时，不要同时打开太多的浏览器。

另外关于豪杰超级解霸2000，如果你使用的不是正版的豪杰超级解霸2000是会常常出现你上面所说的那些情况的。如果是正版的，安装前先将你以前所装的豪杰超级解霸5.5/2000等等豪杰超级解霸系列软件统统用正确的方法卸载掉，重新启动你的计算机，然后再重新安装豪杰超级解霸2000，接下来请你再到豪杰网站去下载最新的豪杰超级解霸2000补丁来安装上。问题应该可以解决。

江苏 天剑

读者 焦急的小马问：我单位有一台电脑，装有网卡和调制解调器，可利用网卡通过局域网连上Internet，但调制解调器不能上网（内线电话，无法拨出）。家中的电脑也有调制解调器，但由于是内线电脑无法拨入Internet，但可通过Mondem与单位电脑相连。请问能不能通过单位的电脑连上Internet？如何设置？

答：应该是可以的。不过，必须具备一些条件和进行一些设置安装：

1.硬件方面：需要一根上网线（电话线、ISDN、DDN等均可）；一台作主机的微机至少包括一个上网设备，如调制解调器（内线电话可以拨出：比方你的电话号码是523，你平时拨打市话要拨“0+0+需要拨的市话号码”才能打出去，那么你就可以在“我的电脑→拨号网络→建立新连接→电话号码”中键入“0，0，990”或“0，0，163”、“0，0，169”。切记：0与0之间一定要打逗号“，”！）。主机与其它微机之间利用NE2000的兼容网卡组成对等网。

2.软件方面：主机必须安装Pwin98第二版，安装好后系统中已自带IE5，在“我的电脑”的属性中可查出版本为“Microsoft Windows98第二版 4.10.2222 A”等字样，其它微机要安装Pwin 95系统以上，当然最好也是Pwin 98操作系统。

下面谈谈具体做法：

第一：主机的设置

1.在“我的电脑→控制面版→添加/删除程序→Windows安装程序”中双击Internet工具。在出现窗口中的“Internet连接共享”前打上勾。然后按“确定”，系统会自动要求安装所选程序，完成后将重新启动计算机。

2.重启计算机后，在桌面的“网上邻居”图标下单击鼠标右键并选择“属性”选项，在出现窗口中应包含“Internet连接共享（协议）—Internet共享连接”、“Internet连接共享（协议）—NE2000 Compatible”、“Internet连接共享（协议）—拨号网络适配器”“TCP/IP—Internet连接共享”等共享相关协议。如果没有，那么是刚才第一步没做好，你需要重新做第一步。

3.同样在“网络”属性中点击“TCP/IP—NE2000网络适配器”，当TCP/IP属性窗口出现后选择“指定IP地址”，在IP地址栏中填入“192.168.0.1”，在子网掩码栏中填入“255.255.255.0”，然后重启计算机。

4.重启计算机后，在IE5的图标下单击右键，在出现的“Internet属性”窗口中选择“连接”→“共享”。这时会出现一个要你创建用户配置磁盘的窗口，你可按提示将这张磁盘做好。做好的软盘上的两个文件是：Icsclset和Readme，你可仔细看看Readme文件内容。

5.在出现“Internet Connection Sharing”窗口后，在“启用Internet连接共享”和“在任务栏显示图标”前打上勾，再在“连接Internet时使用：”中选择“拨号适配器”，最后在“连接到我的家庭网络时使用”中选上“NE2000 Comnatible”。完成后按“确定”按钮退出。这样，主机就设置完毕了。

第二：配置其它微机

在其它微机上的“网上邻居”中单击右键打开“网络”窗口，双击“TCP/IP－>NE2000 Comnatible”选项，打开“TCP/IP属性”窗口，选择“网关”，填入新网关地址（即主机的IP）。填好后点击“添加”，再点击“确定”按钮。这样就配置好其它的微机了。

江苏 天剑



2000年第20期读者 吕颂贤问：我在玩《笑傲江湖》时，令狐冲在华山被不戒和尚用真气顶住桃谷六

仙的真气后，下一步应该到洛阳去找师傅，但我怎么也找不到洛阳？后来我找到了港口，但港口什么人都没有，也不能坐船，请问这是为什么？

答：令狐冲在华山被不戒和尚用真气顶住桃谷六仙的真气后，进入药王庙森林迷宫，走到药王庙，见到岳不群等人被封不平偷袭，打败封不平后，林平之和岳灵珊会加入令狐冲队伍，这时不要走原路，要绕到药王庙后面，后边有一条小路，沿小路走就可以看到洛阳城了。

另外，你提到的码头，等到有剧情发展时就会有人，也可以坐船了。

北京 碧落

2000年第20期读者 大尉问：我在玩《家园》时，单人游戏的“10—超新星研究站”始终无法通过，主力舰队还没到跟前，就被陨石碰没了。请问有办法吗？

答：第十关的陨石群同以前（第六关）的陨石群有很大的区别，它们是不会动的，伤害舰队的是超新星的辐射，保护的方法是让舰队经过星尘带，这在本关开始时也有提示。星尘带就是出现在感应器中的巨大棕点群，十分显眼。

顺便提一下：从本关开始，你要着手大量地捕获敌方的战舰，否则以后通关会非常困难，如果捕获敌方舰队得法的话，即使一艘主力舰不造也可通关。

北京 EVA-01

北京 韦小宝问：我在玩《鹿鼎记2》时，始终都拿不到正蓝旗和镶蓝旗的《四十二章经》，请大家帮忙！

答：镶蓝旗的《四十二章经》是在扬州陈圆圆处（要得到李自成的书信）。从神龙船上逃到雅克萨城外的通道会遇到李自成，他会交给你一封信，到扬州的客栈中找陈圆圆把信交给她，她就会给你镶蓝旗的《四十二章经》。

正蓝旗的《四十二章经》在吴三桂书房（第一次进入不可拿，看过小说《鹿鼎记》的其实都应该知道）。在昆明城要到吴宅拜访的期间会看到吴三桂的房间，有一本四十二章经，这时不可拿，等过一会剧情会发生火灾。这时再到吴三桂的房间拿便可。特别说明：在皇宫、吴三桂府等地发现了《四十二章经》，千万不要第一时间取，否则不但拿不到，连书也会转移地点，同时你必须有假书去换才行，假书可在市场上买古书后漂染再找算命先生题字可得到。

北京 yong

疑难求解

读者 Li Gang问：本人把系统升级到Windows ME，装好Phoenix 56ISMR Modem的驱动后，在控制面板的调制解调器里对Modem作诊断时出现如下状况：

There is a problem with a system file. Windows might not be able to run correctly. You might be able to fix this problem by running System Restore.If this does not fix the problem ,try reinstalling Windows.

VxD dynamic link call:SMR01CTL(01)+00048762 to "VMM",service EB.

To continue running windows,choose YES.Be aware that your computer might be untable.

To quit Windows,choose NO.You will lose any unsaved information.Do you want to continue running windows.

Press Y for yes or N for no:

我重装了Windows ME后还是这样。虽然诊断结果也有，也能连上线，但打不开任何网站，且断开时又出现上述话，然后就死机了。请问如何解决该问题？

读者 刘德磊问：最近我安装了Windows ME，但在每次开机时，总不能顺利进入操作系统，在系统自检完毕后，总会出现这样那样的错误，如：请取出A盘按任意键（我软驱是空的），VMM32.vxd文件消失，或在系统自检后未进入操作系统前死机。而且是每关闭半小时后再启动时总这样！

我已格式化硬盘数次，也重安操作系统数次，依然如此（Windows 98也一样）。不知为何，请赐教！

读者 赵云问：说来惭愧，小弟现在还在玩《三国志Ⅶ》，用登录人物闯关，但不知为什么总不能生产出霹雳车等等高级武器，恳请大家帮忙！

读者 范志宽问：我的电脑配置如下：PⅢ 677、内存64M、硬盘10G，但在玩《极品飞车——保时捷之旅》时，在选择菜单中发现许多马赛克，五颜六色的，在游戏过程中天空也出现马赛克，不知是什么原因？在玩《劲爆滑雪》时也出现类似状况，请大家帮助！

新疆乌鲁木齐第十六小学六（2）班范浩

我非常喜欢你们编辑的《大众软件》。它里面的内容我都很喜欢，尤其是游戏赏析和秘技屋。有些句子可好玩了，有些文章写得非常好，让人不得不看。我还想问一下，如果订的话，应是多少元？（期待回音）好了，不说了，反正我觉得你们太棒了！

中国人民武装警察某部队宣传科战士罗旭

我是一位武警战士，自幼喜好玩游戏。在一次偶然的机会我看了贵社的《大众软件》一书，觉得非常好，对我大有帮助（我现在在从事电脑打字、文印工作），其中的电脑维护、系统管理、实用软件等，对我都有莫大的作用。但不知通过什么方法才能在贵社长期订阅，敬请贵社回信一封，解决一位电脑爱好者的当务之急。顺便问一下，要购买配套光盘，又该怎么办？

答：经与邮政系统友好协商，《大众软件》明年将恢复邮局订阅，半月刊，邮发代号为82-726，定价：6.50元/期；配套光盘《大众软件CD》最近正进行着秘密的“基因手术”，不论CD还是手册，面目都将焕然“一新”，连甜甜幻幻的昵称都有了。邮发代号82-727，定价：20.00元/期（月）；另外，我们还有一本崭新的硬件杂志——《电脑新时代》，目前邮局正是征订报刊杂志时期，喜欢DIY的朋友也千万别忘了捧捧场。邮发代号：2-952，订阅价：6.00元/期（月）。



福州忠实读者蔡春勇：大软风格活泼，编辑们出口成章，诙谐幽默，但进行人身攻击是不对的，尤其你们的对象是那可怜而可爱的老编。不过，有时又想想，你们整天受压迫，也不容易，所以也就情有可原了。（**各打50大板，再给根胡萝卜，厉害。**）

对了，你们的五周年特刊和《水晶宝合》似乎都不见踪影，我跑遍了学校附近的各大报摊，几天去一次，都没有发现。在福州如何才能买到这本书和CD，能否邮购？价格多少？如何邮购？

上海Lee：我来自上海，从今年7月份起一直在期待着《大众软件》五周年特刊的光盘，听说里面包括所有杂志的电子版。可是，我从来没有在书亭报摊上看到过。今天，我去了《大众软件》在上海科技书店的分部，得知已经售完。本人平均每月去那里一次，上个月还没有到货。店里的人告诉我，到货后的第二天就卖完了。我以为可以向杂志社邮购，他说总部也没货了，我不信。回家打了电话到邮购组，听到这样的消息：十几元的简装版是限量发行，已售完。现在只有精装版，目前对折，280元卖140元。

我有从95年8月创刊号以来到99年的所有杂志，因为家里放不下，就不再订阅了。我一直等待着这张光盘，但是100多元的价格实在让人望而却步。我不懂的是，从来就是只有珍藏版才有限量销售这等事，《读者》是这样，《暗黑破坏神》也如此。为什么平民化价格的产品也要搞个限量发行？我想一定有许多热心的读者想要而没有买到这张光盘。

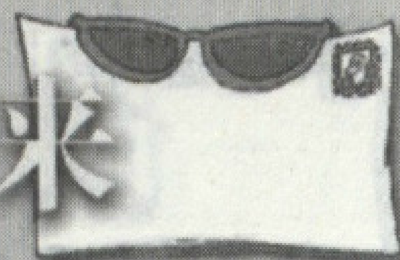
答：《写在杂志边上——大众软件五周年》和《水晶宝合》是本刊今年最重视的两款产品，投入的人力物力非比寻常。但说实话，发行前大家对这两款产品的市场预测却并不乐观，没有料到读者的反响如此热烈。因此虽然已经加印一次，仍然难以满足大家的要求。

目前，本刊尚存有少量《写在杂志边上——大众软件五周年》，想购买的读者可以直接汇款到我们的邮购中心，定价：16元，邮费：5元。地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱，邮编：100089。《水晶宝合》已无存货，敬请大家原谅。

广东南海市南庄镇南庄高中欧海明

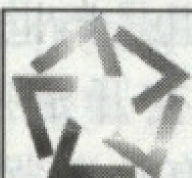
我是来自广东的一个男孩，今年16岁。我想申请成为你们的网员，但不知道怎样办理。是否将10.00元的网员费通过邮局寄给你们就可以呢？如果是，我很乐意加入。

答：你只需一次性支付入网费10元（邮购中心办理），就能拥有1年的网员（也称会员）资格。期满后只要你愿意，可续交10元继续成为本中心的网员。对网员所承诺的仅仅是不定期按网员价向你提供你所欲购的产品。另外，网员只能在邮购中心邮购产品时享受网员价格，在其它分店不享受此待遇。





编者的话：自从我们的“国产游戏五周年”活动开展以来，有众多热心的玩家投来了他们饱含真情的稿件。托尔斯泰说过一句话，幸福的家庭都是相同的，而不幸的家庭各有各的不幸。但是从这众多的来稿中我们看到了玩家们在国产游戏中相同的“不幸”。在这种种对相同遭遇的不同叙述中，中国玩家身上那种女性式的坚韧也充分体现了出来。为了在有限的版面上避免出现雷同的内容，我们选登了如下的几篇来稿，应该可以代表我们玩家的意见了。



国产游戏五周年有奖征文
主办单位
《大众软件》 金山公司
《电脑报》 网易

——生铁

本讨论区文章仅代表作者本人观点，文责自负。

说几句真话/北京/僵僵

编辑好！我写这篇东西不是为了获奖，只是想通过对国产游戏多年来的接触发表点自己的看法。

国产游戏的几大特点，首先是安装不上。如果能安装上，启动游戏后肯定花屏，然后死机。进入游戏后，肯定玩不到1个小时就出Bug，但是通常你遇不到Bug，因为你玩不到半个小时就肯定把它反安装了。你以为这就完了？没呢！反安装之后系统提示你C盘容量不足，一查Windows目录凭空多出了500多兆，还没法恢复。这就是国产游戏的现状！

（原作者注：以上所说的情况都是在国产游戏没有导致你系统崩溃的假设下提出的。）

国产游戏之——沧海一粟/玩具商

我看足球，但不是球迷。不问一个是球迷的朋友，我还真不知道中国足球联赛打了已有6届。我玩游戏，说起来算是个玩家，不过，不看《大众软件》我也真不知道国产游戏已经有了五年多的历史。

回想一下，96年才接触电脑游戏的我，属于半道出家。那时正是高二，我却常常偷偷一个人逃课去玩“仙剑”，主要是怕去的人多了没有位置。现在呢？放眼望去，满街上下都是号称“硅谷”的电脑城和名称前卫的网吧，这才发现了这4年来的变化。

玩游戏的人多了，做游戏的人也不会少。但做出来能经久不衰，能让玩家们津津乐道的国产游戏，除了仙剑，还是仙剑。当然我并非否定国产游戏，我尊重别人的劳动成果。站在游戏制作者的立场来说，真的是尽力了。但，我不是制作者，我是玩游戏的人，我喜欢好的游戏，我只能说：你们是真的尽力了，但的确没有做好。

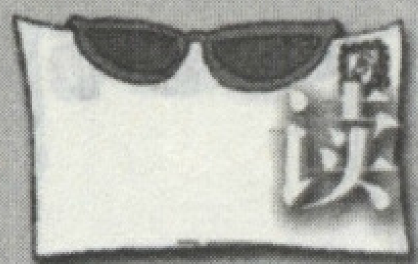
“以铜为鉴，可正衣冠；以人为鉴，可知得失；以史为鉴，可知兴亡。”此古训说得好，教训得是，用在国产游戏上也是再恰当不过。

东方，四大文明古国的故乡；中国，东方最大的国家，至今已经有上下五千年的历史。以我的悟性，只能笼统概括她的存在，实在不知用什么话来可以将她描述清楚。中国人，以黑头发、黑眼睛、黄皮肤而自豪，所有的一切都有着她本来的特色。那国产的游戏为何会有如此场面？在游戏中时而出现的一些红男绿女，实在让人看着越来越别扭。本来，给游戏添色加彩本是好事，可一个个看着像“假洋鬼子”那就亏大啦。国产游戏就应该以中国特色为主。最重要的一点，就是要有可玩性，能吸引玩家。能引起玩家们对一个游戏的兴趣有很多方面，如果把游戏本身当一个活着的“人”来看。一个默默无闻的人要成为名人，首先你可以利用媒体，做大量的广告宣传自己，俗话说是先混个脸熟。而后别人都认识你了，而且都想与你来往，此时你若还想更风光，那你自己本身的魅力就要足够让别人倾倒。如果你只是一个光说不练的水货，那你以前的宣传就都是骗人的玩意儿。欺人者自欺，别人不仅会失望，也会不再相信你，还有可能恨你恨到骨头里，那时你就不好收场了。所以作为一个游戏人，要以诚对事，以诚待人。你如果说老实话，办老实事，有谁可以在你的鸡蛋里挑骨头？

多说无益，只要明白可玩性是游戏重中之重就行。要做到这一点则真正要创新了，就把最近跳票数载刚上市就火爆异常的《暗黑破坏神Ⅱ》当个例子，以我菜鸟级的水平来看，很明显的是其中增加了一个新的也是平淡无奇的“跑”的概念。跑，谁不会？然而却只有刚上市的国产游戏《剑侠情缘Ⅱ》和几个跟《暗Ⅱ》类似的游戏有此功能。

创新，不仅仅是做出一个新的东西，而且还要调出一种能让别人欣喜的新鲜口味。要做到这点，你就要发挥自己个人的创意，这是主观的谁也帮不了你。更重要的是做出来后，你还要过玩家这一关。

我说的话可能也有些过火，天下的事，都是说着



容易做着难。国产游戏的现状，有着盗版的冲击，还有人硬把“电子海洛因”强加在本来就不太平的电脑游戏上，而且问题也不仅仅这两个，所以国产游戏虽有成功的典范却也不容乐观。

也谈国产游戏/上海/王佳园

在1997年，我有了自己的第一台电脑，在买来的第二天，我就用自己省吃俭用的100多元钱买了第一个电脑游戏《仙剑奇侠传98柔情篇》，因为仙剑给我的印象太深了，接下来的3个月中，我完成了仙剑之旅，却因此失去了进高中的机会，在懊悔了几个星期后，我再次拿出了仙剑，想以游戏的悲惨结局盖过自己的懊悔心情，于是我又一次为了林月如之死而痛心。迄今为止，我已经玩过许多国产游戏，而使我感到难过的是虽然游戏的画面、操作都比仙剑高出许多倍，但在情节上却没有超过它的，更多的是仿仙剑的情节，没有一个游戏能使我重温当时的那种感觉，更没有能让我玩4遍的游戏了！

就在前2个月，我花38元买了《剑侠情缘Ⅱ》，原因有3个：1.我想为国产游戏出一份力；2.在各方面的介绍下，如《大众软件》的图文介绍，以及电视节目中的游戏介绍，我感觉游戏做得不错；3.想寻找玩仙剑时的那种感觉。可是结果怎样呢……

刚开始就发现游戏不能玩，为什么？因为我装的是Win95 OSR2，而系统中没装VB5 Runtime，游戏的说明书上却说只要操作系统是WIN95/98就可以玩了，却没有说明要安装VB5 Runtime，确实Win98自带VB5 Runtime，但Win95却是没有的！这就不用说了。在我仅仅花了一个星期就完成此游戏后，我对游戏的情节深表失望，特别是那个不伦不类的结局，总觉得怪怪的。还有在游戏B盘中除了在A盘中已有的声音和动画文件，再加上那么大一个金山公司的产品介绍动画外，我想没有其他什么和游戏有关的东西了吧！这明显是为了让别人误以为游戏的情节很多，吸引别人来购买嘛！

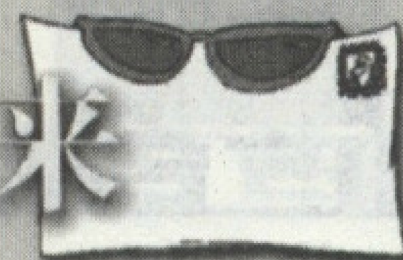
我建议每个有志于振兴国产游戏的同仁能够玩一下PS或SFC游戏，特别是SQUARE（制作最终幻想系列游戏的公司）和ENIX（制作勇者斗恶龙系列游戏的公司）出品的游戏，从中得出一些经验或启发。另外，游戏的内容是不是抗金并不重要，重要的是要有新意。我的同学只花了1天的时间就把《剑侠情缘Ⅱ》玩完了，对此我表示很吃惊，问过才知道他把对话、动画都按ESC跳过了，只是把能消灭的敌人全消灭了，这就是星际、帝国给游戏界带来的负面影响，许多新玩家只知道把敌人消灭就算完成了游戏，根本不知道玩RPG（角色扮演）游戏是为了体会游戏的内涵。

祝愿国产游戏一路走好，国产游戏公司能够再次开创游戏的盛世！

路漫漫其修远兮/张振兴

不经意间，国产游戏已经发展了5年的光景，电脑游戏产业在中国从无到有、从小到大，其间经历了多少坎坷，走过多少弯路，非局内人不能体会。我不敢自称为老鸟，对其中的辛酸不是很有体会，但对国产游戏的发展还知道些皮毛。在我的记忆中，中国最早的游戏开发小组是奥世工作室和西山居创作室。奥世工作室于95年初开始独立创作，西山居在95年成立；前者隶属于有外资背景的目标公司，后者是扛民族大旗的金山公司的娱乐产品开发部。这两家背景不同的工作室都在国产游戏领域做出了不小的成绩：奥世的《铁蹄惊雷》、《铁甲风暴》及增强版《黑色战线》至今仍为老鸟津津乐道，《傲世三国》更是中国第一部在E3上展出的游戏；西山居的《剑侠情缘》、《决战朝鲜》都曾在玩家中引起过极大的反响，最近的《剑侠情缘Ⅱ》更是在短短的1个月取得了15万套的业绩。探讨一下成功者的经验，对于游戏人应该是有益的。奥世的特点是开发游戏的周期较长，一般为2年左右，人员较为稳定，作品较陈述，Bug极少，注重游戏品质；西山居音乐、美工在国内独领风骚，企划手笔大，市场运作佳，颇具大家风范。

电脑游戏业，不仅仅是一个利润颇丰的行业，更是文化的阵地。我们的游戏公司在看到经济利润的同时，更应该看到它的文化价值。国产游戏不能只停留在照搬、模仿上，不要外国火什么游戏，中国就来一个xxLike，应该充分挖掘中国五千年的文化，利用古神话，发扬中国文化的精髓，从而创立适合表现中华文明、符合中国国情的游戏类型。拿三国来说，一个中国历史题材却被日本人研究得最为透彻，从而确立了《三国志》系列在三国游戏中的霸主地位，这对每一个国内从事三国游戏的工作室都是一种耻辱。现在，我们暂时只能寄希望于目标的《傲世三国》了，希望这一局面不会持续太久。中国的游戏要提高销售量，就必须在宣传上下大力气，该出手时就出手，这一方面，我比较欣赏金山公司的做法。每一次西山居出新游戏，广告一个月内肯定打出来，且来势汹汹，想不注意都难。仅从宣传方面上讲，《血狮》也是成功的，也有许多可借鉴之处。虽然伤过心，流过泪，但国产游戏毕竟走过了五年。在这五年里，中国游戏人迷惑过、快乐过、彷徨过、兴奋过、犹豫过，有的人退出了，有的人留下了，又有许多人进来了。他们



心中的火没有灭，只要火不灭，中国游戏就永远有希望！

中国游戏业，任重而道远……

忘却的足迹/F.C.

“……震撼的战斗、640×480、256色的精美画面，中国人自己的C&C……”之所以用《血狮》的广告词开头，无非想提醒大家，《血狮》是每一位玩家心中永远的痛。不要拿经验、资金做藉口，玩家们是不会为此而买你帐的。拿不出出色的产品去竞争，单凭“国产”二字来作招牌，只会搬起石头砸自己的脚。“继承”了《血狮》“衣钵”的另一只国产游戏，是3年后（99年）的《江湖》。同样精彩的广告，同样是臭虫满天飞的程序，不得不令人疑虑：这就是国产游戏了吗？从《官渡》、《血狮》、《剑侠情缘》、《赤壁》，到最近的《笑傲江湖》、《剑侠情缘Ⅱ》，我都可以大声地说句，国产游戏，我买的都是正版！但对得住我买正版的钱的国产游戏，却又有几只？《烈火文明》频繁的Loading；《剑侠情缘Ⅱ》似完又未了的结局，这些就是今天我们的国产游戏。当然，平心而论，我们的游戏的确是在进步，不过以这样的进步速度，恐怕永远都追不上国外的。盯住往日的足迹，当然能感到在进步，但这样的进步有用吗？记忆中，我们还没有过一只可以称得上“经典”的游戏：中国人的Diablo；中国人的C&C；中国人的最终幻想……太多，太多的中国人的了。可真正属于中国人自己的经典，又在哪里？

“这世上本没有路，走的人多了，也便成了路。”国产游戏的路还在走。

近期讨论题目：

1.我看大众软件五周年。

2.玩游戏真是“‘海洛因’的静脉注射”吗？

3.漫谈黑客。

第六届大众软件奖系列活动之一

《危机最前线》有奖征文活动揭晓

由本刊和**北京世纪雷神科技发展有限公司**联合举办的“世纪雷神《危机最前线》有奖征文活动”于10月31日结束，经过专家评选，分获各等奖项的读者公布如下：

一等奖：

云南 Dean 《浅谈危机最前线》

奖　品：微型组合音响一套

二等奖：

天津 Pliu 《危机最前线》

湖北 小朦 《危机最前线——在生与死的边缘》

北京 宵涵 《游戏与人生——玩“危机最前线”有感》

奖　品：酷鼠划车一个

三等奖：

四川 怒天使	北京 小欧
江西 Z.Y	广西 SKY
内蒙古 雪莲	海南 谷奕
山东 紫云	吉林 周锐
北京 寒狼	甘肃 林哲

奖　品：世纪雷神游戏大礼包一套

纪念奖50名：名单略

奖　品：《古墓丽影之失落的神器》游戏一套





编者按： 上一期的专题企划里，鸦嘴兽对国产游戏自诞生到现在的状况作了一个全面的回顾，不想一石激起千层浪，该企划得到了各界人士的强烈反响。他们有的就此进行了更深层次的思考，有的提出了反面的意见，原定的专题策划案不得不进行了修改，结果竟出现了别有洞天的效果。你下面所看到的，就是其中具有代表性的言论。

存在，就是胜利

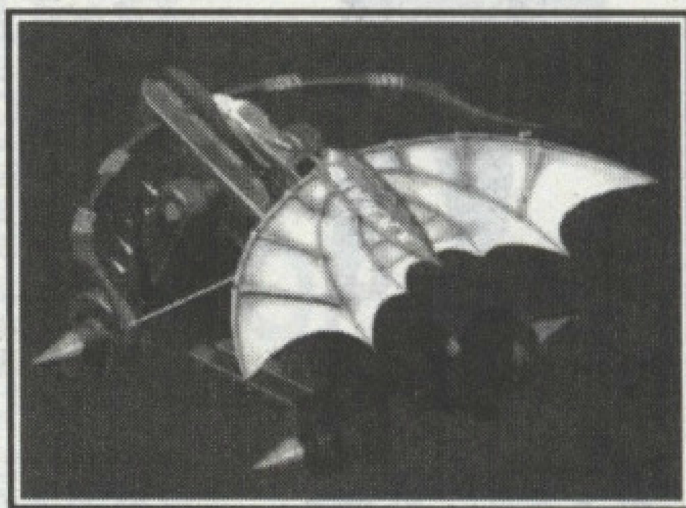
这是本刊特约作者，国内资深游戏评论家大狗对国产游戏发展目前面临的问题所做的一些思考。他在文章的开头就对鸦嘴兽的文章进行了颠覆性的诘问。鸦嘴兽对国产游戏的分析基本是基于国内市场环境、国内公司制作流程，以及国内游戏人的定势思维进行的。而大狗的这篇文章带给我们的是另一种视角，绝对值得一读。

“自己不留心踏入了这个万劫不复的世界，最近越发在这本已太过虚幻的世界中越陷越深，渐渐地不知道自己是谁，不知道自己是为什么了？我是什么呢？我是一个游戏市场上的准商人？还是一个国产游戏的‘毁灭者’？甚至有人说今天国产游戏的境遇全赖我们的‘功劳’！”

——《烈火文明》制作人吴刚

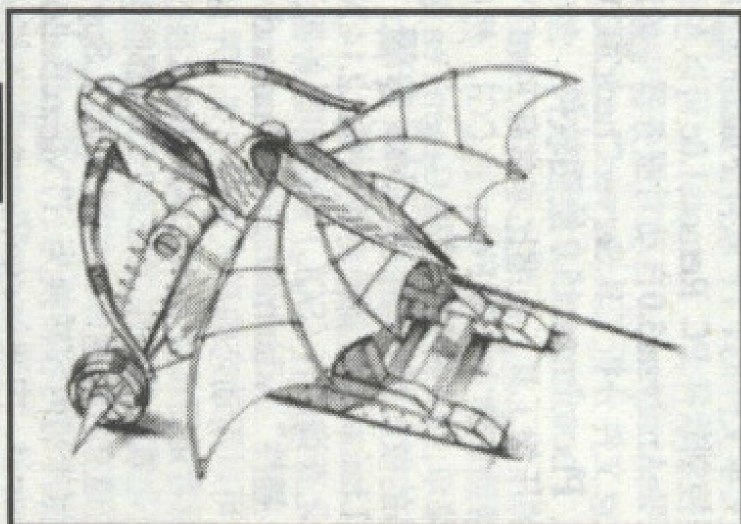
症结何在

近几年来，我们在讨论国产游戏业为何步履维艰的时候，总是把目光投向国产游戏业本身，以及一些直接作用于其上的外力因素，而将它同我们整体的游戏业、娱乐业以及经济环境割裂开来，仿佛国产游戏业是一块可以自生自灭的独立王国。这些讨论最终得出的结论无外乎两条：1、游戏业内部缺乏有序的运作机制；2、政府不支持游戏产业。



缺乏有序的运作机制，实际上是结果而非原因，中国游戏业的许多问题并不是用一句“规范化程度低”就可以包容进去的。

印度本土游戏业的发展时间与中国相当，但其规范化程度却远比不上中国。在印度，游戏是一种比较昂贵的娱乐消费形式，玩游戏的人大多为新崛起的中产阶级，年龄在20至30岁之间。印度的街机厅不多，收价很高，电脑游戏软件的价格更是不菲，换算一下，20至40美元的游戏在印度的售价约合1500至2900卢比，因此，印度游戏业的盗版现象同样十分严重。Luka互动工作室的游戏设计师乌芒·瓦尔马在谈到印度的本土游戏业时曾经提及，游戏开发在印度根本不能被称为“业”，“公司规模”、“营业收入”、“利润”这些经营术语对于印度的本土游戏开发商而言没有什么实际意义，而开发人员也并不将自己视为商业软件开发者，而是视为提供娱乐的人，大部分游戏商在开发游戏之外还定期为电影、电视等娱乐项目制作特效或广告，以此支持自己的游戏开发。



印度游戏业的专业化程度与中国相比要落后许

多，但这并不意味着印度的本土游戏业是一片空白。位于班加罗尔的Dhruva互动公司是印度经验最为丰富的一家游戏开发商，他们曾经为法国游戏业巨人Infogrames娱乐公司开发了PC游戏《碟中谍》，目前正在独立制作一款新的游戏作品；美国软件业巨人Pentafour公司在印度投资的分公司——Pentafour印度公司大多由本地开发者组成，堪称印度国内电脑游戏市场上最大的开发商和出版商，每年约发布15至20款本土游戏，主要是2D横向卷轴游戏，每款游戏的平均开发周期为两至三个月；另外还有Western Outdoor互动公司和Luka互动工作室等数家以冒险游戏和棋盘游戏为主的开发商。这些本土开发商的存在和发展与印度游戏业的落后现状相比显得有些不大协调。

至于政府是否支持游戏产业，更不能作为本国游戏业能否顺利发展的前提。从发展之初，英国的游戏业就很少得到政府的支持，英国工党甚至曾提议对国内的零售类电子电脑游戏征收20至50便士的销售税——“娱乐技术税”，目的在于资助英国成人教育水平的提高，但英国游戏业并未停顿不前。Psygnosis公司于今年4月底关闭了美国办事处，把所有业务移回英国国内的利兹、伦敦和利物浦等地，尽管这一举措意在转移开发方向，但同样也表明了Psygnosis公司对国内游戏业的信心。

需要提及的是，许多人认为前不久政府对电子游戏经营场所的治理整顿是对游戏市场的打击，甚至认为我们的官方人士对游戏业抱有一种先天的敌视态度，欲除之而后快，笔者认为这种看法有失偏颇。取缔盗版、整顿市场秩序，对于我们的合法经营者来说究竟是一种打击还是一种扶持？对于我们的游戏业来说究竟是利大于弊还是弊大于利？相信时间会给我们以答复。

无论是游戏业本身的无序还是政府的不支持，都并非真正的症结所在。国产游戏业不是一个独立王国，我们不能将其与周围的环境割裂开来。回顾一下这几年的国产游戏业，给人的感觉是挣扎多于进步，每前进一步都要付出相当大的代价，仿佛有一只无形的巨手牢牢地牵住了它的步伐。

这是一只怎样的巨手呢？

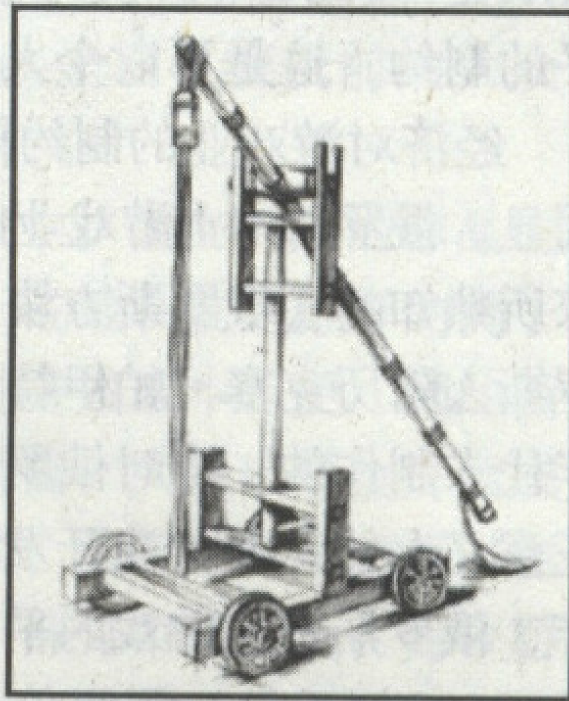
无形的巨手

这两年韩国政府对本国游戏业的扶持力度相当大，例如在资金、设备和市场等方面，其中最典型的例子是今年5月由韩国文化旅游部、信息技术部和工商能源部联合举办的第一届韩国电脑游戏展——“GAMEX 2000”，这次游戏展的目的在于帮助本土游戏商开拓海外市场，韩国总统金大中在开幕式上亲致开幕辞。

扶持带来的效益十分卓著，韩国电脑游戏业去年的销售额增至9640万美元，递增速度达到每年百分之三十至四十，今年预计将突破2亿美元。游戏业目前已成为韩国国内利润最为丰厚的行业之一。

许多人将韩国游戏业的突飞猛进引为经典，认为中国政府也应该大力扶持我们的国产游戏业，这果真可行吗？我们在羡慕的同时，是否也应该问一问自己——韩国政府为什么要大力扶持游戏业？是因为韩国官员热爱游戏？显然不是。在1998年之前，韩国政府对电脑游戏一直实施着相关的禁令。

实际上，GAMEX 2000的主办者在新闻发布会中已经对这个问题做出了很明确的解释——韩国政府之所以扶持游戏业，是为了将其作为一块跳板，以加强韩国在信息产业方面的国际竞争力。那么，中国能不能也把我们的电脑游戏业作为一条通往信息产业的捷径呢？



众所周知，韩国与日本在经济发展模式上有许多相似之处。它们同以重化工业和电子产业（应用技术）为主，同样拥有着扎实的技术基础，同样拥有着完善的市场经济体制，又同样面临着后工业社会所带来的种种问题。对于韩国人来说，这块跳板其实早已打造完毕，所需要的只是铺设。

而中国作为一个拥有世界五分之一人口的大国，目前依然处于工业化的阶段。电子产业落后，信息产业落后，第二产业对于国民经济的增长至关重要。虽然我们也在努力发展高科技产业和信息产

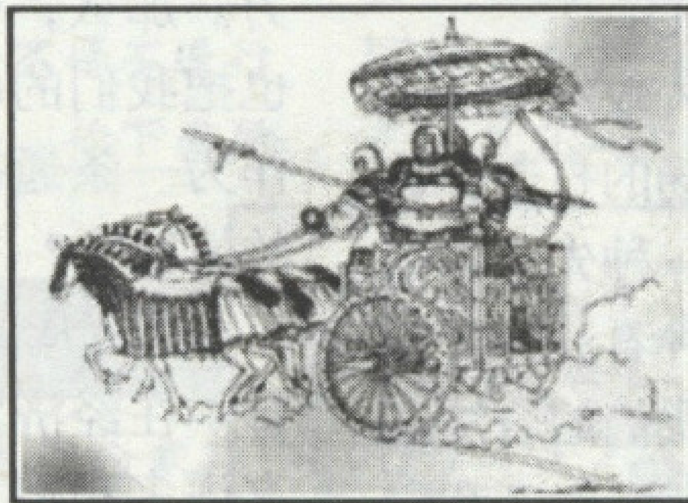
业，但对于一个以劳动力资源为主、缺乏资本优势和技术优势的发展中国家来说，希望它在一夜之间便把所有的配套体系——如激励机制、融资体系和法律体系——健全起来显然是不现实的。在这种经济环境下，政府投资游戏业能得到什么回报？大家可以设想一下，如果你作为十三亿人口的领导者，你会把游戏业放在一个怎样的位置上？

经济环境的制约——这就是那只无形的巨手。在基础设施急需加强、二产陷入低谷的情况下，我们有什么理由要求国家将原本就十分拮据的财政和其它资源投入游戏业？当中国的消费市场萎缩、大



部分老百姓尚在为自己的生计操劳的时候，我们有什么理由要求他们拿出原本就十分有限的收入支持游戏业？娱乐业的发展状况始终会受到整体经济水平的制约，这是不以个人意志为转移的。

经济对游戏业的制约作用在俄罗斯表现得最为明显。俄罗斯本土游戏业的发展历史较为悠久，大家所熟知的《俄罗斯方块》便是由俄罗斯人阿历克赛·帕伊特诺夫在八十年代末制作的，当时俄罗斯还没有真正意义上的专业游戏开发商。至1997年，俄罗斯本土游戏的平均销量增至2万至2万4千份，零售价为21美元至35美元，平均每部作品在国内至少能获得34万美元的毛收入，而12人的开发小组开发一部AAA作品两年所需的费用仅为25万美元，当时俄罗斯的本土游戏业可以说已经步入了一条良好的发展轨道。然而，1998年春，东南亚金融危机波及俄罗斯，使俄罗斯游戏业一夜之间遭受重创，卢布与美元的汇率一天内下跌五次，游戏市场的容量锐减至不足原先的10%。两个月后，正版游戏的价格由原来的21至35美元下跌至8美元，多一半的游戏开



发商和发行商退出了游戏市场，直至今日依然未能恢复元气。经济气候对游戏业的影响之大可见一斑。



另外，美、日、韩各国的娱乐业本身就十分发达，这为游戏业的发展提供了充足的养分。我们在提起游戏业的时候，往往会将其与软件业挂钩，其实它应该属于娱乐业的一分子。以美国为例，美国的游戏业与电影、电视、动漫、音乐等产业的关系相当密切，在近两年电脑游戏市场日趋萧条的情况下，改编大家所喜爱的电影电视作品已成为许多美国游戏商最后的杀手锏。

反观中国的娱乐业，无论是影视、动漫还是音乐，市场都不是很景气，水平也较有限，而我们的游戏业与娱乐业之间更是没有太大的关系。缺乏适宜的气候，又没有足够的养分，我们的游戏业如何能获得丰收？

总之，在羡慕韩国游戏业之被扶持、美日游戏业之发达的同时，我们更应该看到它们所植根的土壤，一味地将中国的游戏业与发达国家的游戏业作比较，实在是有些幼稚。主观意愿必须服从客观规律，无论你拥有多大的雄心、多高的热情，始终不可能超越当前的经济环境，不可能不受国内经济气候的影响。

因此，在目前的环境下，对国产游戏业寄予过高的期望是很不现实的。虽然沉默，可没有成为哑巴，没有趴下睡大觉；暂时的无言，是为了进行积极的酝酿和准备，是为了静静地观察、沉思和创造，这才是关心游戏的业内外人士应该抱有的态度。

诚如瞬间工作室所言：“对于国产游戏来讲，它只要存在着、生存着，就是最大的价值所在。”

两条平行的线

游戏业的土壤是成千上万的玩家。从表面上看，中国游戏业的土壤似乎十分肥沃，而实际上，我们的玩家与游戏开发者好像两条平行线，互不相交。

早在1995年第一部国产游戏诞生前的许多年，

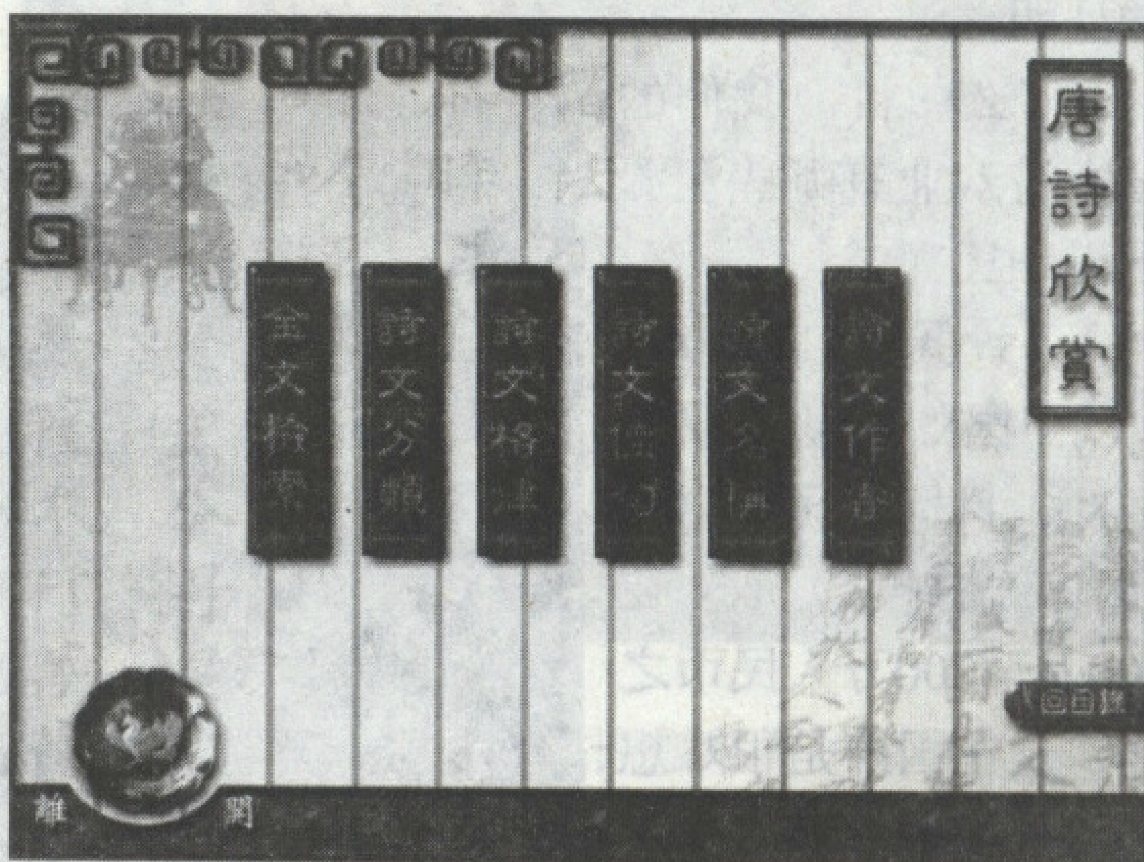
中国的玩家群体就已初具规模。笔者这一代玩家大多是从80年代的红白机——即Family Computer——开始接触游戏的，当时的掌上游戏机和街机已开始普及，至90年代初，《警察捉小偷》、《战斧》和《波斯王子》等游戏的出现，才逐渐将电脑游戏推上了主角的位置。戏剧性的变化出现于90年代中期，盗版光盘的注入极大地刺激了整个游戏市场，很快，一个庞大的消费群体被培养起来。

当时的国产游戏业还是一片荒芜，而玩家的成熟程度却远远超过了产业本身的成熟程度，我们只能用“畸形”二字来形容这个由盗版催化起来的市场，这个供给与需求完全脱钩的市场，这个经济调节机能彻底丧失的市场。如果说得极端一点的话，我们甚至可以认为，国产游戏业的落后是完全正常的，而国内游戏市场的成熟则是极其不正常的。在这种平行的状态下，尽管我们的玩家可以在口头、在心中、以自己的方式表达对国产游戏的支持，但却无法为国产游戏提供最关键的养分——钱。我们的国产游戏仿佛悬于半空，失去了土壤的滋润。

消费群成熟的一大特点是需求分类细。在我国，角色扮演游戏、策略游戏、射击游戏、动作游戏、冒险游戏、体育游戏……几乎每个类别都有众多追随者，这使得国产游戏商在选题材、选市场的时候也会陷入两难的境地，开发怎样的游戏才能获得最大的市场份额？

其实，我们的游戏商在定位市场时可以简单地将玩家分为两大类——铁杆玩家和大众玩家。对铁杆玩家而言，游戏是他们最喜爱的娱乐活动，他们的业余时间和空闲资金大多花在了游戏上，钻研游戏，阅读游戏杂志，上网浏览游戏资料，与朋友交流游戏经验……对于他们来说，游戏已不仅仅是一种娱乐方式，还是一种生活方式。至于大众玩家，则不会将自己所有的空闲时间和金钱用于游戏，对他们来说，玩游戏与看电视、读书一样，是一种休闲方式，他们在游戏的过程中通常不能容忍太多的失败，缺少铁杆玩家那种“更高、更快、更强”的信念，他们在遇到挫折后多半会止步不前，更不会为了获得更多的积分而把游戏重玩一遍。铁杆玩家注重的是游戏的过程和那种胜利的感觉，而大众玩家注重的则是有趣的情节、漂亮的画面和简单的操作，有时候仅通过精美的宣传品和富有感染力的广告词就可以唤起他们的购买欲，一些标榜取得了多少多少业绩的游戏实际上针对的便是这部分玩家。

对于这两类玩家，笔者绝无任何褒贬之意。在



笔者看来，大众玩家比例的增加是电脑游戏业发展的必然趋势，国外的许多游戏商正是看准了这一趋势，从业已饱和的传统游戏市场中退出，转向大众游戏市场的开拓。在1999年的美国电脑游戏销售统计数据中，上市仅一个月的《谁想成为一名百万富翁》竟然取得了近六十万份的销售业绩，在年度销售排行榜上名列第三。《谁想成为一名百万富翁》是迪斯尼公司根据风靡美国的同名TV Show改编而成的一款问答类游戏，为什么它能取得如此巨大的成功？主要是依靠了那些坐在电视机前的大众玩家。

在近几年的港台游戏中，面向大众的作品也越来越多，其中《大富翁》的成功便是最好的例子。较短的开发周期，较低的开发成本，更广阔的消费群体，紧随潮流，把握时尚，大众市场也许会成为国产游戏业的一个突破口，我们的开发商可以在不断积累经验的同时占有一部分市场份额，为今后的大制作做准备。

遗憾的是，许多开发商自己都不能明确自己的市场定位。以智冠公司为例，智冠过去一直奉行低成本的制作方针，每部作品的开发成本约在20至30万台币之间，而实际上他们推出的许多作品的主题和风格又是针对传统玩家，这种定位上的矛盾往往会给人以敷衍玩家的感觉。

面对这个特殊的市场，面对与自己平行的玩家群，游戏开发商们在设计游戏前必须要明确自己的目标市场，了解他们为什么玩游戏？希望从游戏中

得到怎样的体验？

并非一无所有

需要说明的是，尽管诸多因素制约着我国游戏业的水平，但它并未贫穷到一无所有的地步，新近上市的《剑侠情缘2》能够售出15万套，便是很好的证明。

那么，目前我们的国产游戏业有哪些资源可以利用呢？



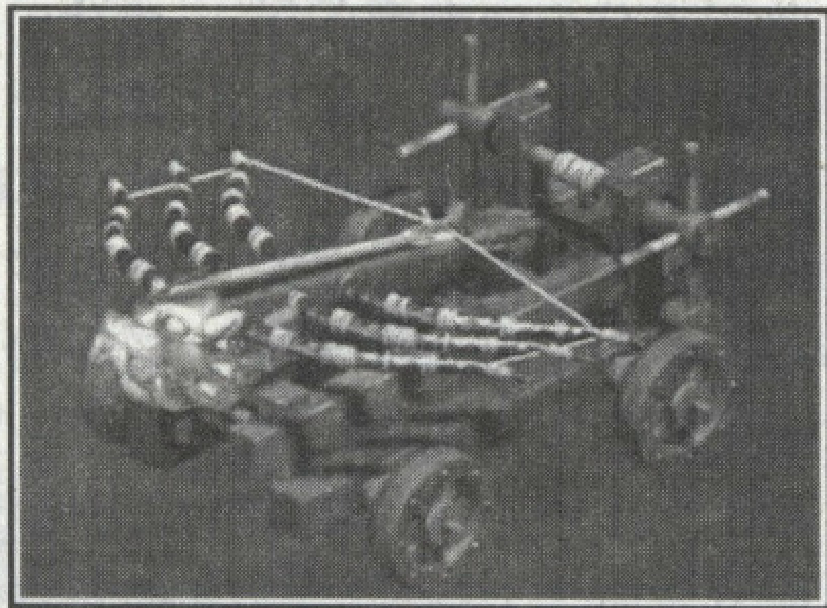
一、低廉的成本

中国的劳动力成本很低，目标公司平均每部作品的投入资金在100万至200万人民币之间，这在国外是很难想象的。如果能够吸引更多的国外游戏商投资的话，对本土游戏业将是一种极大的促进。遗憾的是，过高的通信费用和知识产权保护的不力使得许多国外的投资商止步不前。

二、优秀的人才

中国不乏对游戏有热情的优秀人才，问题主要有两个：1、如何将内部的人才团结起来；2、如何将外部的人才吸引进来。

充分的交流与合作对于一个新兴行业来说十分宝贵。瞬间工作室曾经提到，“我看不上你，你看不上我的情况在游戏圈非常普遍，缺乏整体配合观念”。同一开发小组内部尚且如此，开发小组与开发小组之间就更不用说了。在中国的游戏圈内，不存在什么“社区”，除跳槽之外，大家并没有太多的机会交流技术和思想。这种封闭的个性归因于学习过程的艰难。



所幸的是，经过几年的磨练，许多开发人员之间已经形成了相当的默契，组成了一个相对稳定的圈子，再加上成长起来的新一代玩家，我们完全有能力打破这个封闭的怪圈。组织专业协会、创建专业网站、专业刊物、举办固定的交流活动……为了整个行业的利益，我们的开发者应该团结起来。

另外，频繁的跳槽对于游戏业初期的成长也是相当不利的，更危险的是，这种负面影响只有在数年后才能体现出来。如何将人才留住，这是每一个管理者必须放在首位考虑的问题。

可以这样说，在目前的环境下，金钱绝不是投身游戏业的人的主要追求目标，如果这个人加入游戏业只是为了钱的话，他也不值得挽留。大部分人渴求的是一种动力，是为了证明自己所付出的一切是值得的。此外，能否使自己更快地成长起来，也是从业者的主要考虑因素之一。

三、丰富的民族文化

是否应在本土游戏中凸显我们的民族文化？答案是肯定的。

众所周知，游戏以娱乐为主，创作游戏需要依靠丰富的想象力和创造力，而在中国传统文学中占主要地位的楚辞汉赋唐诗宋词，形式讲究格律韵调，内容大多抒情言志，自然不适合作为游戏的题材。不过，除了唐诗宋词，除了四大名著外，我们不是还有唐宋传奇、明清话本吗？不是还有孟姜女、白蛇传、济公、唐祝文周等许许多多充满活力的民间故事吗？难道这些都不足以激发游戏制作人的创作激情？更何况，文化不仅仅是指文学，还包括宗教习俗、美术书法、建筑园林……

民族文化与游戏的可玩性并不矛盾，《幕府将军：全面战争》以及正在制作中的《黑暗御座》都是带有浓厚日本民族色彩的游戏；但如果只是将“民族”作为一种促销手段，或因为加入了民族的特色而降低了游戏本身的可玩性的话，就不足取。另外需要指出的是，仅仅以历史故事和武侠传说为题材、辅以古色古香的画面和音乐的做法，并不能被称之为融入民族文化，以《最终幻想》为例，虽然我们在游戏场景中看不见丝毫日本民族的特色标志，但我们依然能够通过故事情节的演绎和人物性格的刻画感受到一种东方人的气质。

四、周边的支持

盗版是一把双刃剑，没有盗版业，就没有我们这一代玩家，就没有整个市场的发展和游戏文化的产生。据笔者了解，许多国内玩家所接触的游戏远比同龄的国外玩家丰富得多，并且信息更为灵通，

由此而积累下的丰富的游戏经验，对游戏业后备力量的成长大有好处。并且，许多开发人员的开发工具，如Watcom、3DS MAX、LightWave、Form-Z、Photoshop等，大都来自盗版，这在降低开发成本的同时，无疑也对开发技术的普及起到了一定的促进作用。

另外，各种游戏刊物的传播，使得游戏在年轻人中间成为一种时尚；国外游戏商的进驻，专业代理商、专业汉化公司以及连锁零售店的出现，使得游戏业的运作模式日趋完善；而电脑的普及、互联网的发展、以及广告意识的加强也是游戏业发展过程中所不可或缺的因素。

请进来，更要走出去

"入不敷出"几乎是每一位国产游戏商的常用词汇。然而，这里的"入不敷出"实际上只代表了某一个市场。

对于本土游戏业来说，融资的途径有两种：1、国内投资，依靠国内市场的收入追回成本，并将所获利润用于开发新产品；2、国外投资，利用国外出版商的销售渠道在海外发行，收取版税金。第一条道路已经被证明是很难行通的，除非拥有金山公司那样坚实的依托；因此，摆在本土开发商面前的只有第二条路——寻求国外投资。

那么，能不能只是"请进来"而不"走出去"呢？国产游戏业中有不少项目是与Intel公司合作开发的，但这种合作关系能否保持下去？恐怕很难。Intel公司在1996年到1998年期间也曾与印度的本土游戏开发商Dhruva、Western Outdoor和Kiloskar等公司合作，共同开拓印度的互动软件市场，但最终还是于1998年底终止了合作关系，将重心转向软件和互联网技术的开发。不可否认，Intel公司在促进本土游戏业的发展上的确做出了不少贡献，至少为我们培养了一批有经验的人才，但如果我们的国产游戏商仅仅依靠这种合作关系，而不对外寻找新的市场，寻找新的商业模式的话，也很难取得大的进展。



有实力的游戏商可以以代理、汉化作为前期的支持，待游戏开发进入较稳定的阶段后再对外联系出版商。当然，最好是在开发初期就获得资金的注入，不过，对于一直在国际市场上默默无闻的中国游戏业来说，顺利签约的难度很大。因此，如果有



条件的话，国内游戏商应该多多参与国外的一些游戏展，或者定期邀请国际出版商的代表到国内参观，告诉他们，中国有许多有天赋的人才，更有许多商业机会在等着他们。

结束语

国产游戏的希望不在我们这一代，而在下一代，他们拥有更丰富的游戏经验，拥有更高的学历。

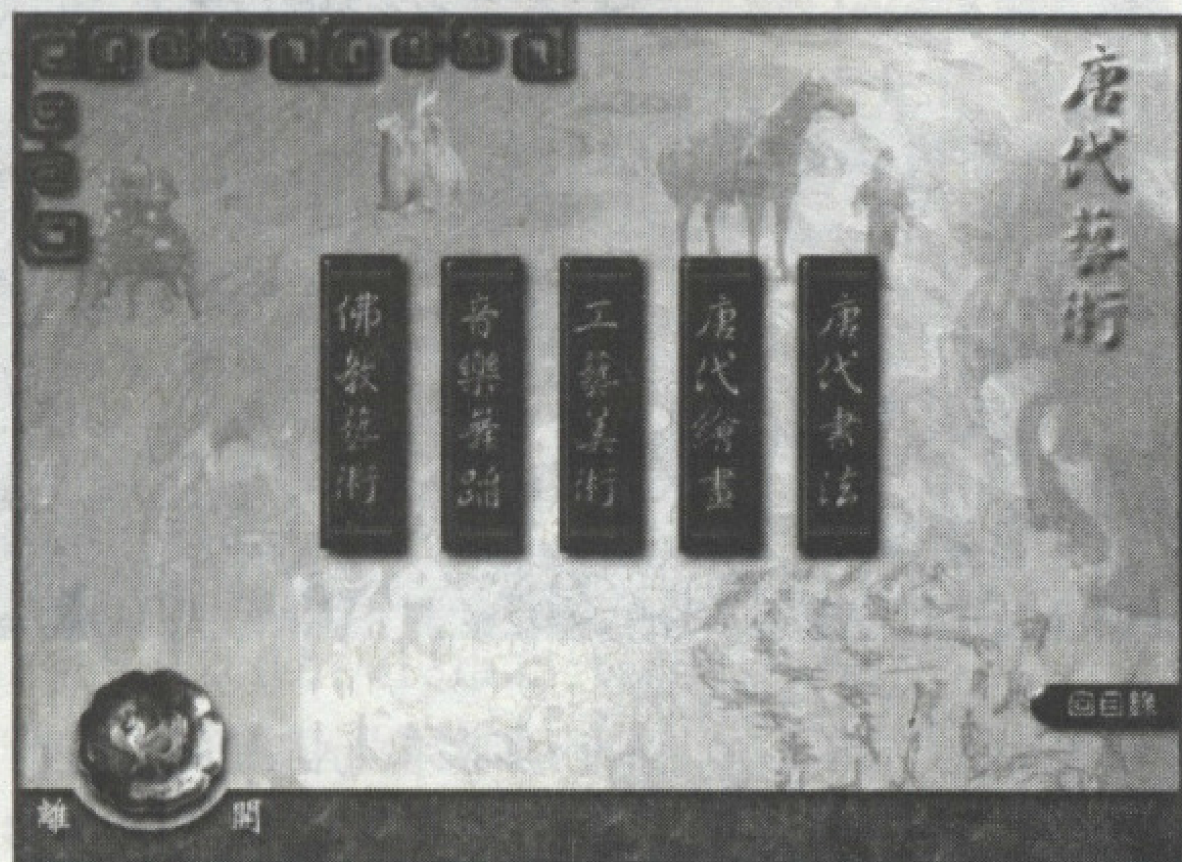
记住——存在，就是胜利。

电脑游戏瞎中对

永远不要忽略来自基层的声音，这是一条金律。所以我们响应毛主席"到农村去"的号召，三顾草庐，将一位隐居京郊多年的老玩家棍僧的高论辑录如下。他对鸦嘴兽关于国产游戏不应迷失于"三国"与"武侠"的观点嗤之以鼻。领教过他的指点，你会有一种明智通窍的快感。

中国游戏业到底应该如何发展，如今是议论纷纷，山人不才以一孔之见呈现诸位，对错与否任由笑骂。就现今的游戏类型而言，我认为中国游戏不太适合制作格斗、射击、运动等没有文化情结的游戏，这些类型的游戏是强调游戏的质感、美感、动感，对技术要求也比较高，因为没有比较强的文化背景，所以适合在各个地区销售，是世界型的产品。在这方面欧美电脑游戏制作起步较早，我们的技术水平与之相比还相差甚远。此为欧美得天时，不可与争。

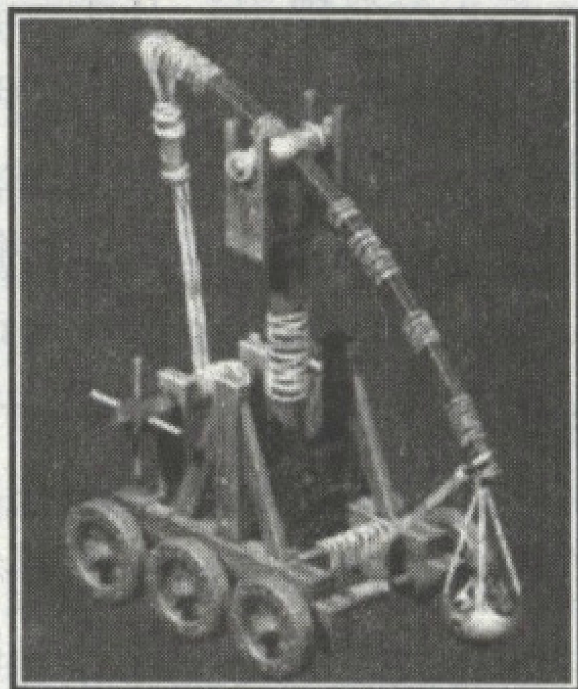
日本游戏已经雄踞TV GAME界，以此之经验进军电脑游戏，其格斗和科幻、神话类RPG（如最终幻想系列）已经有了相当厚的功底，可以说是占据了地利。因为同出于东方文化，其策略游戏有许多方面都值得我们借鉴和学习，因此只可为援，亦不可相争。



因此，我们中国游戏只能先取人和，以待时机。那么如何取人和呢？我认为中国游戏的制作重点应放在武侠类RPG游戏和三国类策略游戏上。欧美的RPG游戏那一套龙和地下城的规则，骑士与巫师的争斗我们中国玩家绝大多数根本就不习惯，这一点从《博德之门》在中国的影响力中就表现得一清二楚。日本的RPG游戏取材大多介于科幻和神话之间，这也不是中国玩家最感兴趣的。所以可以说武侠RPG游戏还存在着一份巨大的市场空间，这是中国人最喜欢也最熟悉的东西，也应是中国游戏发展的重点。那么为什么说三国类策略游戏也是中国游戏取人和之重点呢？为什么不能做些其它的策略游戏呢？我也希望能有更多题材的策略游戏，但是鉴于当前玩家的现实水平，如果做一款战国、隋唐、明英烈之类的又有多少人能通晓这段历史呢？孙膑、秦琼、常遇春如果和刘备、孔明、关云长相比，那个更有亲和力呢？1996年前后大宇公司就曾出品过一款半及时的策略游戏《战国策》，制作水平绝对一流，可玩家就是不买帐，以致一直默无声息；光荣公司1998年出品的《成吉思汗Ⅳ》绝对超过了同时期的《三国志Ⅵ》，但两者的影响力根本无法相比。至于现代战争题材应该说也是一个不错的选题，但鉴于我国现状，我们的策略游戏在交战双方上只能是单一选项，策略游戏的魅力会受到极大的影响。所以说中国游戏应将制作重点放在武侠类RPG游戏和三国类策略游戏上，先取人和，以待时机，争霸天下。以上即为游戏界三分天下之当世隆中对，非孔明再生安能出其右乎？



这时可能有人会说，日本光荣公司的三国志和英杰传系列已是三国类策略游戏中持牛耳者，我们能争得过他们么？其实这并不是问题。既然是三分天下，我们仔细分析一下。武侠类RPG游戏好比是益州，不会有多少人和我们相争；三国类策略游戏正如同荆州，但我们毕竟是正宗的汉室，刘姓的同宗，取之上合天理下应民心。其实许多玩家都在抱怨光荣的三国游戏带有明显的日式风格，只是我们自己的三国游戏少之又少，只能以此聊以充饥。更何况有光荣的三国游戏作参考，对于刚刚起步的中国游戏更是提供了难得的借鉴条件。其实，三国类策略游戏也是多种多样的，我经常谈到的“英雄无敌”式的三国游戏至今还是一个空白。中国人自己做的《三国群英传》、《烽火三国》都取得了很好的市场反应，所以在这个题材上我们应该有充分的自信和把握。目标公司最新发布的《傲视三国》又是一个很好的明证吗？



更为重要的是，对于电脑游戏决不能仅仅从娱乐消遣的方面去衡量，更要从文化的角度来认识。一个民族的文化传承是要通过一定的文化载体来进行的。在这之中最为古老的是书籍，近而是影视作品；现如今，在国外一款出众的电脑游戏作品，从耗费的时间、投入的人力，到动用的金钱已逐步赶上了电影制作的水准，电脑游戏以其无与伦比的参与性和互动性逐渐成为了不可忽视的一员。在中国，随着传统文化作品在青年中逐渐势微，电脑游戏更义不容辞地将担当起这个责任。制作这两类游戏上符天意——弘扬中华民族的传统文化，中合国情——技术上要求相对较低，下应民心——中国玩家最易接受和喜欢的两类游戏，如此这般中国游戏怎么会没有出头之日呢？

愿中国游戏沿着新隆中对的道路迅猛前进！

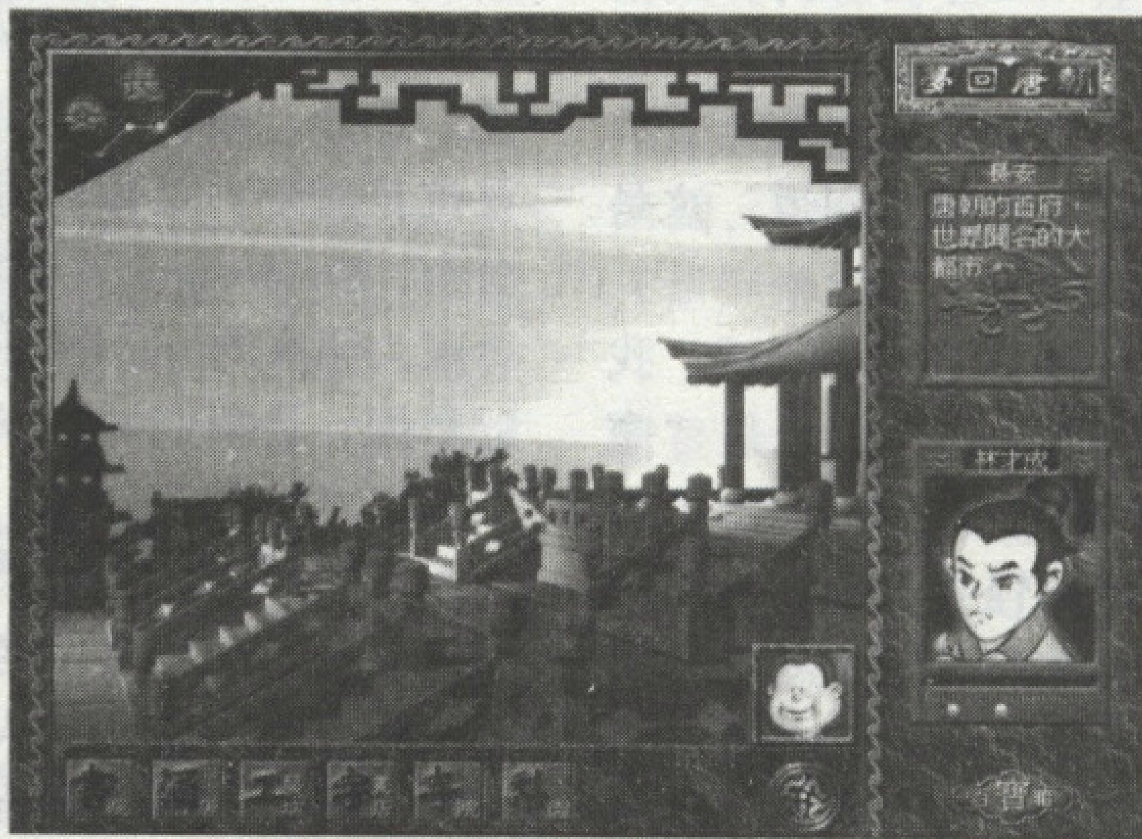
“死人是不能说话的……”

作为国产游戏制作厂商的代表，西山居的裘新上来就说了这样一句话。不当家不知柴米贵，无论外人对国产游戏的态度怎样尖锐，都没有亲自品尝过个中甘苦。所以裘新一开口就是冲着鸦嘴兽而来，这一点，我们早想到了。

这句话是古龙大侠说的，也是金山公司总经理雷军说的。

回忆国产游戏发展的这5年，作为局内人，我实在是感慨万千。对鸦嘴兽兄所言“国产游戏似乎进入了一个相对平淡的时期”，我既认可，又不完全赞同。确实与1997年游戏界的热火朝天相比，现在的国内游戏界是比较平淡。但仔细想来，现在还在运作的公司无论是经验、管理、市场操作、对外合作还是人才都远远优于1997年的时候，所谓“硕果仅存”到现在的公司其实在3年前都是比较务实，踏踏实实做事的，现在才能比较自信地说话，时间是可以检验一切的。

另外与鸦兄的意见相反，我个人认为现在是游戏界发展的最好时机，市场比以前大了许多，人才也有了相当的积累，投资人也比以前更加成熟理性，Internet的发展使开发人员能够更方便地了解和跟踪世界领先技术，而不象几年前要靠自己苦苦摸索。竞争虽然比以前更大，但机会也比以前更多，有进入海外市场的机会，象西山居的《剑侠情缘2》海外版税卖了十几万美金，并且打入日本这样的游戏大国市场，目标的《傲世三国》签给Eidos，八爪鱼与香港Enlight合作，都是良好的开端。



许多玩家常说国外游戏如何如何比国产游戏优秀，其实是个误区。全世界有几千家游戏开发公司和开发小组，每年发行几千个游戏，大多数都只卖到几千套，都是资深玩家所谓的“垃圾”，除了排头的顶尖产品，国产游戏的水准比他们不差，想想国内才几家开发公司。以国内目前的低经济水平，高盗版率，政府支持率，能够存活下来的都值得敬佩。

以我个人来说，曾经以一个狂热玩家的身份投入职业开发，曾经以个人力量组建工作室，曾经拿着自己开发的游戏试玩版苦苦求人投资，曾经带着几个人做看起来几乎不可能按期完成的项目，曾经忍受过开发骨干离职的痛苦，曾经承受过公司领导对业绩利润的重大压力。我觉得做职业的游戏业者，最需要的不是热情，而是责任感，在有限的资源下完成项目的控制能力。



只有拥有这样的责任感和能力，才对得起翘首以盼的对国产游戏寄以期望的玩家，才能对得起每天加班熬夜形销骨立的同事，才对得起冒险把资金投给你的投资人。业余玩家和职业开发者是有重大区别的，就象恋爱与婚姻的差别。我有时真的很羡慕那些可以对国产游戏随意发表意见的玩家。

西山居这次和大众软件一起发起“国产游戏5周年”活动，其实也是想制造一个大家交流的机会，获取广大玩家的教益，更好地促进产业的发展。我想对大家说，西山居一直是在踏踏实实地做事，稳步发展，能够从几个人发展到20人，5年做6个产品，每个产品都基本按期完成，每个产品都出试玩版，每个产品都基本得到玩家的认可，说明西山居是认真为产业发展努力的。

当新世纪的钟声响起时，让我们一起仰望天空，那闪烁的群星，就是未来凝视我们的眼睛。这句话是北岛大侠说的。

编后记：当一个人只有5岁的时候，就为他著书立传，论评功过，显然是不合适的，神童可以变庸才，竖子也能成枭雄，究竟中国游戏去往何处，50年后再说不迟！作为国产游戏5周年的回顾专题，我们就到此为止吧，未来的路还很长，毕竟，我们度过的只是早春最寒冷的几天，我们没必要为新芽上的霜露而伤感，因为，春天还没有真正开始。

中国游戏报导

本刊记者 生铁

如图所示，这是云南某报刊登的关于《暗黑破坏神Ⅱ》的文章，标题就很骇人，给人感觉是电脑软件出现灵异现象、游戏人物产生了思维能力。想知道它的内容吧？别急，我来告诉你。



红塔集团

『暗黑2』鬼怪竟说汉语？

脑游戏玩家质疑全球最火游戏 求证同好共释心头疑虑

文章大意是说云南昆明一位徐姓玩家在《暗黑破坏神Ⅱ》中过关斩将时意外发现有一种“怪物”说的是中文。他对记者说：“游戏中魔鬼说的是中国话，那请问游戏中的魔鬼指的是什么人？中华民族作为一个谦恭好礼并随着祖国的逐步强大已经被全世界广泛了解和认识的民族，怎么还会被如此误解和中伤呢？”徐先生又阐述了自己的逻辑。首先主角是英雄，那么他的敌人必然是邪恶的妖怪，而在一个英文游戏里，英雄和妖怪都说英文，那是正常的，否则就是不正常。他最后问道，这是不是一支刺向中华民族的暗箭呢？

我们在奥美公司配合下对游戏进行了测试，我们的确听到了游戏中有普通话发音，大抵是“魔鬼”、“有贼”，其中“魔鬼”非常清晰。不过那个发出普通话语音的人物并不是怪物，数量少到只有两个左右（1.00版的情况，1.03版则较多），具体出现的场景是在第三幕的lower kurast。他们为手持长镰刀的白色人形，非常好认。他们不会主动攻击英雄，而且会自动加血，我们的感觉是，首先场景中的怪物根本不象中国人！其二那些人是等着英雄来解救他们，看到怪物当然要对着英雄高呼“魔鬼”。另外，DIABLO的一贯风格就是毁灭游戏中的所有生物，而这些人又不是雇佣兵，被误杀也就再所难免了。

在做过严肃调查之后，应该有发言权了。反过来看这件事，觉得有些中国人实在是输不起。西方人到东方来杀妖怪，又有什么不行呢？李小龙、成龙不是也常常在说中文的电影里横扫美国黑势力么？人家莫非也要因为流氓是美国的，而拒绝中国人去帮他们法办么？这么说当然是玩笑，但我想表达的是，第一中国人其实并不比其他民族更谦恭好礼，人性都是一样的，不要自我欺骗。第二是作为年轻人，比起盲目的民族自尊来，更应该具备的是一颗清醒的大脑。什么是文化侵略？什么又是文化养分？什么是戏言？什么又是谎言？很多人分得并不清楚——这并非是就《暗黑破坏神》而言的。说这些离游戏的主题似乎远了点。

金智塔的神秘游戏

前段时间，深圳金智塔突然公布了其正在秘密开发的一款游戏的图片。从所公布的图片画面来看，游戏采用了和《盟军敢死队》类似的游戏引擎，从画面细腻程度来看也不比《盟军敢死队》逊色。此外，从图片上可以分析出游戏的背景大概是在抗日时期。具体的游戏资料，金智塔并没有详细公布，Commandos的成功，大家有目共睹，该游戏能否成为国产的Commandos，能否取得Commandos昔日的辉煌，让我们拭目以待吧！



来自《万王之王》的若干消息

最新数据表明，网络游戏《万王之王》同时在线人数已经突破3,000人，达到3,122人。按照目前的发展情况，年内将达到同时在线人数5,000人的目标。

自上市以来，《万王之王》的发行商华彩软件一直在完善服务条件和游戏服务器并致全力改善游戏环境。《万王之王》发展至今，其虚拟世界的人口已超过了18,000人。其攻略本也即将上市。除了详尽的游戏资料以及各种游戏指南以外，攻略本还将附送一张内容丰富的资料光盘和一个纪念品，全套产品售价为29.9元。

为了扩大影响，前不久《万王之王》中最有名的虚拟人物“一土土白”还成为了搜狐网站的专访对象。他是这个世界中建设最早，目前也最强大的城邦的城主。

另有消息说，由于《万王之王》使用的服务器程序中包含了网络MUD游戏《东方故事Ⅱ》的代码，在经过交涉无效之后，《东方故事Ⅱ》原作者Annihilator（台湾）将万王之王送上台北地方法院被告席。就此事《东方故事Ⅱ》原作者Annihilator委托MUD站点"泥巴城堡"在大陆地区发布严正声明。

《傲世三国》终于上市

目标软件奥世工作室历时2年的力作《傲世三国》简体中文版终于定于12月23日在全国上市了。我们早在一年前就开始了报道关于它的消息，相信对于这款姗姗来迟的作品大家应该已经不很陌生。这次目标公司的王小姐亲自带本刊编辑去往其工作室参观游戏最后的版本测试过程。在目标公司笔者看到该项目负责人张经理由于过度疲劳已经开始发胖。就目前测试情况来看，游戏的平衡性得到了很好的增强，片头片尾的动画也彻底进行过重新制作，游戏中还加入了大量语音对话，这些，再加上"游戏万灵丹"般的三国题材，给人一种强烈的购买欲望。这次的简体中文版比EIDOS代理的其他语种版本提前一个月上市，双CD，价格定为68元人民币。预计它将成为近年来国产游戏中的抗鼎之作。





新新宠物造型DIY大赛开始了

由上海主旗新科技有限公司与TOM.COM联合举办的"新新宠物DIY创作大赛"在本月拉开帷幕。本次比赛的对象面向全国，比赛的内容主要是征集国人自己手绘或电脑设计的电脑游戏宠物及宠物的相关档案，参赛人员将有机会得到报酬丰厚的现金大奖及其它奖励，优秀作品还将出现在多家著名媒体及网站上。报名参赛和本次活动的具体内容请参看http://cn.tom.com/gametom/。

另外主旗科技集游戏、娱乐、商务和虚拟社区于一身的大型综合性网站"雅典娜"www.athena.com.cn现已开通。"雅典娜"特点之一就是最大程度与现实社会接近，它是一个完全开放的流通体系，生产和消费是通过虚拟货币作为媒介而流通的，玩家自己的活动和行为都会影响到整个体系，真正体现了"社会由人组成"的道理，而非以往的由少数的网站创造者来决定它的发展方向，因此也更贴近生活。其次，由于上海主旗也将其宽带网技术引入到"雅典娜"当中，在不久的将来，它将会开拓更多的功能，比如视频点播、游戏、视频聊天等等，使人们乐于生活其中。



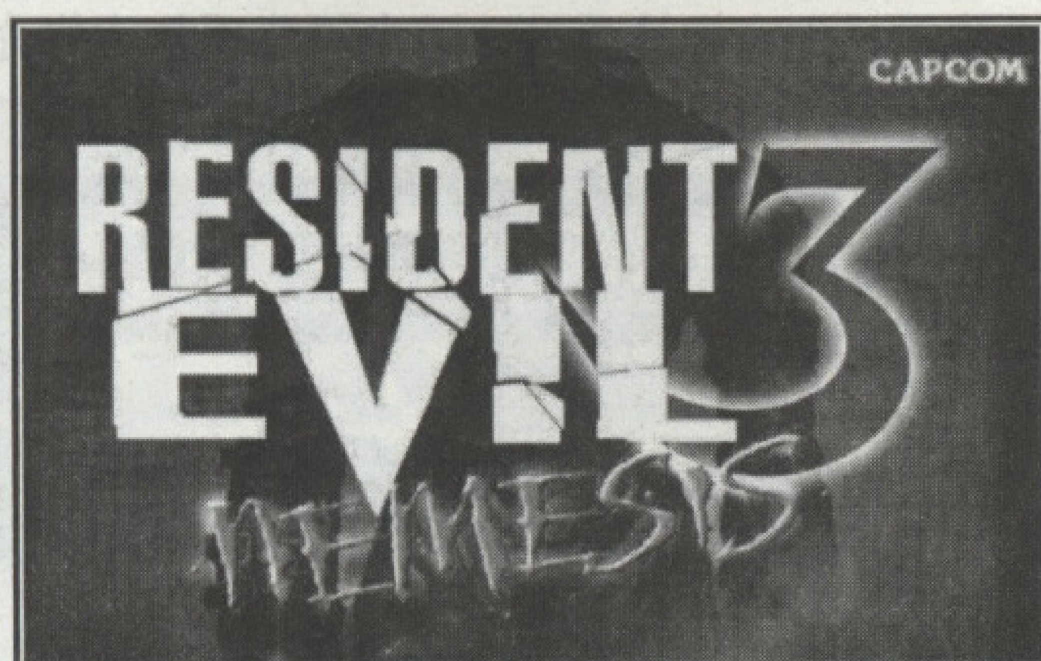
全新版《神秘岛Ⅱ——星空断层》上市

上海主旗新科技即将再次推出全新包装的精品游戏《神秘岛Ⅱ——星空断层》（RIVEN）。它是史上最畅销电脑游戏《神秘岛》的续篇，其本身的销量也超过了一百五十万套，排名电脑游戏销售榜第四，曾经超越了《暗黑破坏神》（DIABLO）和《星际争霸》（Starcraft）等优秀游戏。

游戏为图象冒险类游戏，以一个奇幻的故事为背景，将主人公送至神秘的RIVEN世界，拯救委托人被困的妻子。整个游戏过程以第一人称视角进行，用预先设计好的种种谜题把散步在整个RIVEN中的小岛串联在一起，再配以真人演出的过场画面串联情节。这是一部老作品，但是如果有喜欢冒险游戏的新玩家，不妨一试。

育碧软件《生化危机Ⅲ》的紧急通知

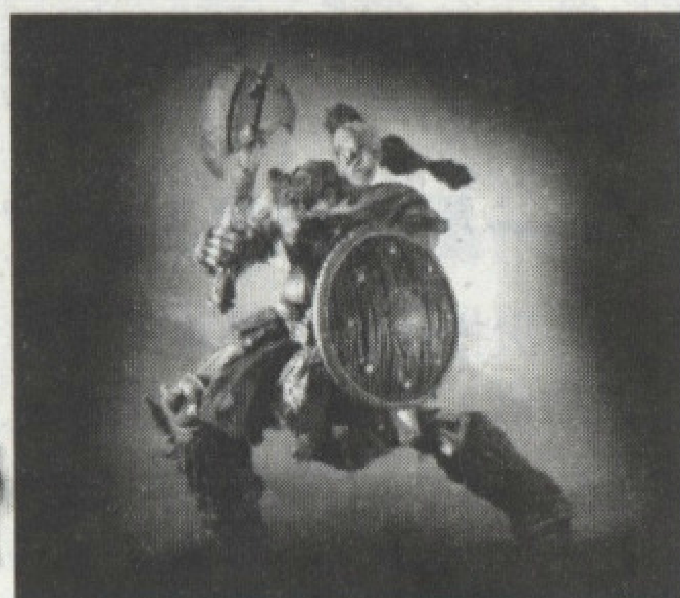
继上周发现《生化危机Ⅲ》伪正版后，育碧软件就此事郑重对各位玩友作如下敬告：近日又一《生化危机Ⅲ》的伪正版被发现，售价同样为48元，外包装与育碧软件系列产品一模一样，其内容为《生化危机Ⅲ》日文PC版。育碧软件在此声明，至今育碧软件从未发售过任何版本的《生化危机Ⅲ》。有关于正版《生化危机Ⅲ》，育碧软件将会在2000年12月份直接上市简体中文版。而且将分别发售豪华版与标准版，同时游戏也将采用全新的外包装。在12月以前不会有任何形式的正版《生化危



机Ⅲ》在市面上流通。请广大玩家注意，不要被不法奸商的伪正版所蒙骗，从而使双方的利益都得到伤害。

《暗黑破坏神Ⅱ》活动玩偶上市

随着《暗黑破坏神Ⅱ》的正式登陆，九洲之内立刻掀起一股暗黑狂潮！一个个英雄在滑鼠的指挥下左拼右挡、浴血奋战，痛快之余不由有一丝遗憾，要是能亲手触摸一下游戏中的人物，那种感觉，爽！经过奥美电子的不懈努力，终于从暴雪公司争取到全球最后一批毁模生产的《暗黑破坏神Ⅱ》活动玩偶，这下子中国玩家再也不用对着图片流口水喽。



《暗黑破坏神Ⅱ》活动玩偶每套共有三款，包括野蛮人、亡灵巫师和从未在中国露面的Diablo！每一款都由十多个部件组成，每个部件都需要一副与之配套的模具制作，一款玩偶生产下来光是模具就得上十副，单凭这一点就知道这些玩偶制作之精致；玩偶的各个关节均可活动，武器装备可任意调整，加之所有玩偶完全按照游戏人物大小比例制作并由手工上色，使得每一款玩偶都显得栩栩如生、生龙活虎。制作“暗黑Ⅱ”活动玩偶的所有模具现已销毁，换而言之，每个活动玩偶在这世上都是独一无二的，其收藏价值自是不言而喻。目前三款玩偶已经在国内全面上市，奥美电子这次打破常规做法，各位暗黑迷可以直接在各地的游戏软件零售商处购买玩偶，立即可解心头之馋。稍显不足的是，最后一批登陆中国的“暗黑Ⅱ”玩偶只有区区5000个，对于数以百万计的暗黑迷来说，实在是太少了。



国内出版游戏预发售榜

产品名	类型	发售公司
2000年11月		
《霹雳奇侠传》	角色	晶合顺达
《国王秘史Ⅷ》	角色	第三波
《圣剑大陆》	角色	第三波
《圣殿诗篇》	角色	第三波
《孤胆枪手Ⅱ》（MDK2）	动作	第三波
《英超足球》（T F.A. Premier League Stars）	体育	电子艺界
《幻想西游记（网络版）》	角色	金智塔
《特勤机甲队Ⅳ》	战略	金智塔
《恶魔岛》	冒险	金智塔
《爱的记忆——我心中的名字》（PLUS+）	养成	晶合互动
《心魔》（DEVIL INSIDE）	冒险	晶合互动
《捍卫总动员》（BATTLE COMMANDER）	战略	晶合互动
《神偷Ⅱ》（THIEF Ⅱ）	动作	奥美电子
《异域惊魂曲（中文版）》（Planescape:Tormen）	角色	新天地
《灵魂使者（中文版）》	角色	新天地
《疯狂摇摇杯》	经营	育碧
《企业王国》（ENTERPRISE）	经营	育碧
《新神雕侠侣》	角色	第三波
《刀剑笑》	角色	中青旅创先
《黑鹰传奇》	角色	百事隆泰
2000年12月		
《傲世三国》	战略	目标软件
《地球2150》（EARTH 2150）	战略	育碧
《一级方程式赛车》（F1 2000）	竞速	电子艺界
《妖太郎》	角色	第三波
《非常男女》	养成	金智塔
《爆笑大富翁》	桌面	金智塔
《星云战机》	射击	金智塔
《复活Ⅱ》	角色	金智塔
《创世圣纪》（De：vadasy）	战略	晶合互动
《生化危机Ⅲ》	冒险	育碧
《危机最前线——为自由而战》	动作策略	世纪雷神
2001年1月		
《华尔街大亨》	模拟	育碧
《深海钓鱼》	体育	第三波
《纵横四海》	战略	金智塔
《古龙群侠传》	角色	金智塔
《三国志Ⅶ》	战略	第三波
《新方世玉》	角色	金智塔
《八仙过海》	角色	金智塔



《黑与白》(Black & White) 再度延期

原定于圣诞期间发布的一份厚礼——Lionhead公司的《黑与白》（Black & White）日前宣布将再度延期。据《电脑商务周刊》报道，尽管《黑与白》的测试版本已于10月9日交送电子艺界公司的测试部门进行检测，但游戏的最后发售日期至少需到2001年3月。Lionhead工作室和电子艺界公司均未透露游戏延期的原因。

《黑与白》的首席设计师为彼得·莫利纽克斯，彼得·莫利纽克斯是牛蛙工作室的创始人，代表作为《上帝也疯狂》（Populous）系列。《黑与白》是Lionhead工作室的第一部作品，提供有PC、DC和PS2版本，目前X-Box版本也已纳入开发计划之中。

《侏罗纪公园Ⅲ》(Jurassic Ⅲ) 将登陆PC平台

Universal互动工作室与Konami公司日前签订了一份开发出版协议，按照协议，Universal互动工作室将以同名电影为题材开发一款动作冒险游戏——《侏罗纪公园Ⅲ》，游戏提供有PC版本和次世代游戏机版本，游戏的出版工作由Konami公司负责。

电影《侏罗纪公园Ⅲ》由Universal电影公司和Amblin娱乐公司共同制作，定于2001年夏季推出。除PC和次世代平台外，Universal互动工作室还将推出以《侏罗纪公园Ⅲ》为主题的掌上机游戏、无线游戏和网络游戏。

美一检察长将把娱乐业送上法庭

美国加利福尼亚州检察长查理·康登日前将美国娱乐业的“欺骗性”促销经营行为与美国90年代中期的烟草业作比较，号召几个州联合起来共同制定法律，以禁止电影、音乐和电子游戏商的非法促销行为。查理·康登说：“联邦商业委员会最近公布的调查报告表明，我们的娱乐商在促销时往往不择手段地将包含有成人内容的产品向未成年人兜售，这份报告应该引起全国人民的重视。”

上周，查理·康登给全美各州的检察长发出一份信函，希望他们能够与自己一同处理这一事件。密西西比州检察长迈克·摩尔的官方发言人称他已收到这份信函，由于目前迈克·摩尔因公在外，无法对此事作任何评论。迈克·摩尔是90年代美国反烟草运动的领导者，他于1994年将13家烟草商送上了法庭。

查理·康登认为，此案的审理依据与当年的反烟草案相似，由于此案涉及的厂商太多，要指定某一或某几个明确的娱乐商作为被告很困难，最好的解决办法是将整个娱乐业送上法庭。由于联邦商业委员会在调查的过程中已经获取了各公司的内部资料文件，因此此案的取证工作要比反烟草案容易得多。有律师认为该案在审理过程中将面临很多障碍，其中最主要的障碍是宪法的约束。

查理·康登致各州检察长的信函是在美国参议院高层人士第二次呼吁娱乐业代表前往国会大厦参加会议，对自己的行为进行解释和保证后公布的。娱乐业的定级制度在美国的《儿童保护法》中有着明确的规定，定级制度强调的是自我规范而非强制施行。

电子艺界公司与Lucas Arts公司签订分销协议

据《电脑商务周刊》报道，电子艺界公司已与Lucas Arts娱乐公司签订分销协议，按照协议，电子艺界公司将拥有Lucas Arts公司在德国、澳大利亚、亚太地区和巴西等地的电子电脑游戏分销权。此前电子艺界公司与Lucas Arts公司已签订有一份分销协议，该协议授权电子艺界公司在西班牙、日本等地代理Lucas Arts公司的电子电脑游戏产品。

Lucas Arts公司称新协议将不会影响其与Activision公司之间的合作关系，Activision公司拥有Lucas Arts公司在英国各地的游戏产品分销权。曾有传闻称Lucas Arts公司计划放弃与Activision的合作关系，重新寻找新的欧洲地区游戏代理商。

威尔·赖特获Invisionary大奖

NewMedia网站首席执行官兼主编理查德·朗瑞日前宣布，Maxis游戏公司的创始人威尔·赖特已被NewMedia Invision 2000组委会推选为本年度的Invisionary奖得主。NewMedia Invision 2000定于今年11月10日至11月3日在美国旧金山希拉顿大酒店举行，互动媒体业的主要人士将前往参加，组委会将于11月2日为威尔·赖特颁奖。Invisionary奖主要授

予那些对数码互动产品的制作、包装和运输作出过革命性贡献的人。

威尔·赖特是“模拟”系列游戏的创始人，其代表作包括《模拟城市》（SimCity，1989年）、《模拟地球——生命的星球》（SimEarth：The Living Planet）、《模拟蚂蚁——电子蚂蚁王国》（SimAnt：The Electronic Ant Colony）、《模拟城市2000》、《模拟城市3000》、《模拟直升机》（SimCopter）和新近推出的《模拟人生》（The Sims）。威尔·赖特曾被《娱乐周刊》评为娱乐业100名最有创意者之一，以及《时代数码》的“数码50人”之一，“数码50人”名单的入选者是那些对当今互动娱乐技术作出过突出贡献的人。

关于NewMedia Invision 2000的详细情况请查阅网站http://www.newmedia.com/invision。

美国家庭医生协会呼吁严格限制暴力游戏的发售

据路透社报道，美国最大的家庭医生协会——AAFP组织日前呼吁，为了保护儿童的身心健康，娱乐商应更严格地执行游戏定级制度，对暴力游戏加以更明确的标识和更严格的购买限制。AAFP代表全美近9万家庭医生，这一呼吁是于本周二的美国家庭医生协会年度会议上提出的，许多专家认为，长时间接触暴力游戏会使儿童的行为具有侵略性，习惯于采用暴力方式解决现实生活中的问题。

迫于公众的压力，美国娱乐软件定级委员会已决定单独制作M级电子游戏的等级警告标记，而AAFP则要求进一步扩大等级标记的尺寸，更改标记的颜色以使其更加显眼。AAFP在声明中呼吁，“所有零售商必须严格遵循游戏定级制度，严格限制未成年人购买、租借或下载M级游戏”。

《最长的旅程》（The Longest Journey）11月在北美上市

Funcom公司日前宣布，冒险解谜游戏《最长的旅程》（The Longest Journey）将于本月在北美地区上市，出版商为Tri Synergy公司。

《最长的旅程》以一位18岁的女孩April Ryan为主角，April Ryan发现了一条通往另一个世界的道路，她必须踏上这段漫长的旅程，拯救这两个世界。游戏的风格类似于《冥界狂想曲》（Grim Fandang），主要特性包括：综合了冒险、解谜和动作等多种风格；聪明而善解人意的女主角；两个截然相反的迷幻世界；复杂曲折的情节，糅入了魔幻故事和科幻小说的风格；150个可探索的场景；全开放场景，玩家可以在其间自由走动；32位色深，大量精美的视觉特效；60位不同性格的语音人物；长达50至60小时的游戏时间。

《卡米洛特的黑暗时代》（Dark Age of Camelot）开发近况

Mythic娱乐公司日前宣布，大型网络角色扮演游戏《卡米洛特的黑暗时代》（Dark Age of Camelot）已顺利结束了内部测试，即将进入公开测试阶段。

《卡米洛特的黑暗时代》的背景设定于不列颠、爱尔兰和尘世三个王国之中，传奇君主亚瑟王死后不久，这三个王国为取代亚瑟王卡米洛特宫殿的位置而点燃战火，使原本繁盛的社会走向混乱和杀戮。在这个虚拟世界中，玩家必须随时防备电脑控制的怪物和其他王国的玩家的进攻，而同一王国内的玩家则禁止互相攻击。

卡米洛特的心脏地带居住着三个王国的人民——不列颠人、挪威人和凯尔特人，每一个王国都有各自独特的世界，玩家可猎杀怪物、探索废墟或完成特定的任务，也可进攻其它王国的居民，掠夺敌人的宝物。同一王国内的玩家将组成强大稳定的联盟，以抵御敌对势力的入侵，新玩家将拥有一块特殊的受保护的训练场所。

《卡米洛特的黑暗时代》采用Numerical Design公司开发的NetImmerse 3D引擎，该引擎曾用于制作《波斯王子3D》（Prince of Persia 3D）和Mythic公司的《雄辩家》（Spellbinder：The Nexus Conflict）等游戏。《卡米洛特的黑暗时代》由Mythic娱乐公司和Abandon娱乐公司共同开发，定于2001年夏季正式发布。

关于该游戏的详细资料请查阅网站www.mythicgames.com。

《航海时代Ⅱ》（Age of Sail Ⅱ）公布开发细节

TalonSoft公司日前公布了《航海时代Ⅱ》（Age of Sail Ⅱ）的开发细节和最新截图，该游戏定于2001年正式上市，开发商为Akella公司，其前作发布于1996年。

《航海时代Ⅱ》是一款采用3D航行和战斗模型的即时海战游戏，背景设定于1775年至1820年，玩家将同11个国家争夺海上霸权。游戏可支持16人局域网或互联网连线作战。

《航海时代Ⅱ》提供有美国和英国两方，1200多艘历史上的战舰，100多场历史战役，从西班牙无敌舰队的毁灭到尼罗河之战。此次更新的内容包括

一个新的摄像机视角，玩家可以使用该视角对自己的舰队进行准确地控制；海岸的地形及海湾将为防守方提供战术屏障；另外，该游戏还提供有完整的角色升级系统，玩家可以从一名低阶军官逐步升为海军司令。

《枪手——代号47》(Hitman: Codename 47) 未被取消

前不久在ebworld.com网站（http://www.ebworld.com/）上有一则报道称，Eidos的策略射击游戏《枪手——代号47》（Hitman: Codename 47）已被取消。Eidos公司的发言人日前否认了这一说法，该发言人告诉媒体，《枪手——代号47》已定于12月正式上市。

《枪手——代号47》的开发商为IO互动公司，该游戏采用“冰河”引擎，提供有精准的3D模型、逼真的渲染效果和完全互动的游戏场景。玩家将在游戏中扮演一名雇佣杀手，依靠灵活的战术和隐秘的行动完成各项秘密任务。

关于该游戏的详细资料请查阅网站http://www.eidosinteractive.com/hitman/。

ShopKo公司采取措施限制成人级游戏的销售

威斯康星州连锁店ShopKo公司日前宣布将采用新的现金出纳机技术以确保成人级游戏、DVD和音乐不会流入17岁以下的消费者手中。ShopKo经营有333家连锁分店，此前Wal-Mart和Kmart零售连锁店已宣布采用适当的措施监控成人级电子电脑游戏的销售。

据ShopKo公司称，连锁店的所有现金出纳机都将编入一段程序，该程序会在出售成人级电子游戏、音乐、录像和DVD时提醒出纳员向顾客索取身份证。这一计划将于软件技术测试正常、员工培训完毕后开始正式实施，预计时间为2001年2月。

ShopKo公司称，目前的多种定级方法和不一致的产品定级标签使得出纳员在判断某娱乐产品是否为成人产品时很难迅速得出结论。新技术的应用将防止出纳员在尚未获得顾客的年龄证明的情况下便把成人娱乐产品销售出去。

马来西亚禁止街机游戏

当美国玩家密切关注政府在对待电子电脑游戏的态度的时候，马来西亚却传来了全面禁止街机游戏的消息。

马来西亚部长阿布杜拉·阿迈德·巴达维于10月4日称，本国的所有街机游戏厅必须在两个月内停止经营，原因是游戏中所存在的上瘾及赌博等问题。据当地媒体报道，马来西亚警方对不具备营业执照的游戏中心进行了突击检查，销毁了这些场所的电子赌博机。由于这项禁令还涉及到那些具备合法经营执照、没有任何赌博设施的游戏厅，因此，Penang娱乐机器经销商和经营者协会认为该禁令对于这些守法的经营者来说是不公平的，一些街机游戏厅的经营者召开会议，请求政府放宽禁令。

马来西亚政府表示支持这一举措，某些地方甚至切断了对非法电子街机经营场所的水电供应，还有人认为应该采取更严厉的措施以根治这一社会疾病。消费者协会的负责人哈姆丹·阿德南同样对这一禁令表示欢迎，他认为由于游戏成瘾，不少儿童从父母那儿偷钱去玩游戏，走上了犯罪的道路。

马来西亚禁止穆斯林教徒赌博（穆斯林教徒占马来西亚人口的一半多），并对非穆斯林者的游戏场所有着明确的限制。

Infogrames公司缩小游戏包装盒尺寸

在对消费者和零售商进行市场调查后，法国游戏商Infogrames公司宣布，从即日起，其下属的休闲游戏软件分部WizardWorks公司将尝试缩小电脑游戏包装盒的尺寸，狩猎模拟游戏的先驱《猎鹿人》（Deer Hunter）再次扮演了“吃螃蟹者”的角色，它的第四部作品《猎鹿人Ⅳ》将首先使用缩小后的游戏包装盒。

Infogrames公司销售部高级副总裁威姆·斯托克斯说：“我们一直在不断地改进我们的服务质量。缩小游戏包装盒的尺寸将为我们节省下大量的时间和金钱，材料的减少还有利于环境保护，希望我们的零售商和消费者能对这次改革感到满意。”

Infogrames公司采用的新包装大约与VHS录像带包装盒大小相当，这种包装盒除了可以为游戏商带来诸多好处外，还可使零售商更灵活地调整自己的货架空间，并且便于玩家的携带。

《世界新秩序》(New World Order) 宣布开发

游戏开发商Insomnia公司日前宣布易名为Termite游戏公司，并将其第一人称射击游戏《腐烂》（Decay）改换为《世界新秩序》（New World Order）。《世界新秩序》采用了与《腐烂》相同的引擎技术和相似的内容，所不同的是，它是一款以网络为主的团队动作游戏，虽然也提供有单人关卡，但单人关卡的主要作用在于帮助玩家尽快掌握

不同的战斗技巧。游戏的多人任务包括有保卫高科技实验室、炸毁大厦等，“提供了动作电影般的风格设定”。

在《世界新秩序》中，玩家可以控制两支全副武装的团队，可以选择多名不同的角色，这些角色拥有各自的技能，如狙击手、强攻手、战术兵、爆破手和近距离作战专家等。

《世界新秩序》的出版事宜尚未确定，关于该游戏的详细情况请查阅网站http://www.insomniasoftware.com/。

《魔兽争霸Ⅲ》(Warcraft Ⅲ)再度延期

Blizzard公司日前宣布，3D即时策略游戏《魔兽争霸Ⅲ》（WarcraftⅢ）将推迟至2001年夏季上市，开发人员并未说明游戏再度延期的原因。

《魔兽争霸Ⅲ》是第一批将自己公开定为“角色扮演/即时策略”类作品的游戏，该游戏提供有完全互动的场景、大量NPC、游荡的怪物、中性的城镇、要塞和庙宇，以及完整的角色升级系统。

关于《魔兽争霸Ⅲ》的详细资料请查阅网站http://www.blizzard.com/war3/。

《网络创世纪》(Ultima Online)续集将易名

据一些网络媒体报道，Origin公司已决定将其网络角色扮演游戏《网络创世纪》（Ultima Online）的续集改名为《创世纪连结》（Ultima Nexus）。据《网络创世纪》的专题站点The Chosen（http://www.thechosen.com/）称，Origin公司注册了ultima-nexis.com、ultima-nexis.net和ultima-nexis.org等域名，以便日后使用。该网站还指出，《网络创世纪》的下一部作品将把一些不同的时期收敛为一个连结点，游戏因此而得名。Origin公司拒绝就此事发表意见，坚称《网络创世纪Ⅱ》的正式名尚未确定，不过公司的发言人承认，《创世纪连结》的确是一部新作品的名字。

此前在E3 2000上，Origin公司曾宣布将《网络创世纪Ⅱ》正式定名为《网络创世纪世界——起源》（Ultima Worlds Online：Origin）。

THQ公司收购《俄罗斯方块》(Tetris)出版权

THQ公司日前宣布收购经典游戏《俄罗斯方块》（Tetris）的出版权。THQ公司将以这款家喻户晓的益智游戏为题材，在PC、PS2、X-Box和Gameboy Advanced等多种平台上开发新一代《俄罗斯方块》，其中第一款以THQ为商标的《俄罗斯方块》游戏将于2001年圣诞期间上市。

THQ公司与《俄罗斯方块》的开发商Blue Planet软件公司和Tetris公司所签订的这份协议将于2004年到期。另外，THQ公司还拥有开发《俄罗斯方块》系列无线、互联网、移动电话和掌上电脑游戏的优先权。

《俄罗斯方块》的PC版本于1988年首次问世，迄今已售出5500万份拷贝。该游戏已在22种平台上发布了共88种不同的版本。

Eidos公司拒绝被收购

据Eidos公司日前发布的一份官方声明称，Eidos公司与另一未公布的游戏商（可能是Infogrames公司）之间为期4个月的谈判已宣告结束，由于双方在收购价格上未能谈妥，谈判最终以失败告终。

Eidos公司曾于6月表示，公司在财政和管理方面困难重重，因此希望寻找一家合适的买主收购公司股份。据商业杂志MCV称，Eidos公司表示他们“认真考虑”了对方的报价，但这一报价对于公司的持股者来说显然是“不公平的”。据英国商业刊物《电脑商务周刊》称，谈判破裂的另一原因是Eidos公司认为在被收购以后公司的品牌不应被放弃。目前Eidos公司已决定重新规划公司的预算和边际利润，据Eidos公司的官方声明称，随着今年年底一批精彩游戏的问世，Eidos公司有信心获得一笔丰厚的利润，摆脱目前的困境。

Eidos公司未来将要发售的作品包括《古墓丽影Ⅴ》（Tomb RaiderⅤ）、《勾魂使者Ⅱ》（Soul ReaverⅡ）和《足球经理2000》（Championship Manager 2000）、《黑道枭雄Ⅱ》（GangstersⅡ）、《盟军敢死队Ⅱ》（CommandosⅡ）、《枪手》（Hitman）和《秘密潜人》（I' m Going In）等，以及英语版《谁想成为一名百万富翁》（Who wants to be a Millionaire）和《102斑点狗》（102 Dalmatians）等面向大众的游戏。另外，由奥斯卡获奖女演员安吉琳娜·朱利领衔主演的《古墓丽影》电影也在紧张的拍摄之中。Eidos公司同时还宣布了十款PS2作品的开发，PS2游戏机北美地区的发售时间为10月26日，届时Eidos公司将同期发布Core设计公司制作的《伊甸园》（Eden）和Free Radical设计公司制作的《时间切割器》（Timesplitters）等PS2游戏。此外，Eidos公司还将同任天堂等游戏厂商密切合作，为将于明年下半年发售的“海豚”游戏平台开发新游戏。

（以上新闻由Dagou提供）

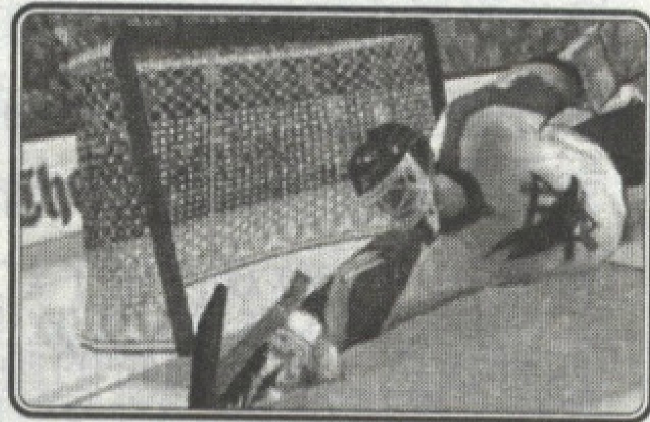
NHL 2001

冰球2001

游侠创作室 HAPJIS ALI

《冰球》系列是EA Sports最受欢迎的系列，每年的作品都取得很大的成功，这次的《冰球2001》（NHL 2001）也不例外。《冰球2001》是最好的电脑冰球游戏之一，这不是什么新闻，由于其前作《冰球2000》就很畅销，EA Sports不会那么愚蠢地推出一个令人失望的续作来敷衍众多的爱好者。事实上《冰球2001》实现了所有的先期承诺，就象是在进行一场真正的冰球比赛。不是说游戏看上去象冰球，也不是说有点类似冰球，而是“根本就是冰球”。用手肘挤开对手、用球杆拼命击球、激烈碰撞后大打出手、判罚离场时的无可奈何、聆听进球后的钟声，冰球场上发生的一切，在游戏中也应有尽有。

游戏的画面秉承EA Sports游戏一贯的高品质，呈现在玩家面前的是和真人容貌一模一样的球员，你甚至能认出自己喜爱的球队中的每一位球员。球员的身体全部用3D模型构成，栩栩如生，已经看不出是用多边形描绘的了。场边的观众和教练员也是前所未有的真实，教练员会为每一次严重的判罚和险情大喊大叫；球员们在比赛间隙会做出一些习惯动作，替补队员看到进球后会从替补席上跃起欢呼。游戏视角技术有所提高，进球回放会从各个角度交替进行，就象你从电视转播中看到的一样。《冰球2001》的音效部分也同样出色，在比赛中各种声效的配合十分平衡。在观众的欢呼、口哨声以及解说员激情洋溢的解说中，会恰到好处地插入一些舞曲风格的背景音乐，让你更加热血沸腾。球场外的观众有明显的倾向性，会为主队的进球而欢呼，对客队则会不失时机地喝倒彩或者发出各种嘘声。



《冰球2001》的操控性极佳，控制键几乎可以说是所有体育游戏中最少的了，整个游戏的控制键就是只有传球、射门、加速、晃动，非常简单并且还可以自行定义。击球的物理特性表现比以前更真实，你会发现大力射门不是最好的选择，多角度的巧射往往更容易破门得分。《冰球2001》上手很容易，不过一旦你选择较高难度等级立刻就会觉得很难取胜，你将迎接的可能是不公平的挑战。最有趣的是打架功能，这部分的设计无疑是最令人感兴趣的，这次EA采用了最原始的胜负法则：谁打输了就被罚出场，使得打架不再只是一种观赏功能。



《冰球2001》中的游戏解说比以往任何一个体育游戏都强，解说员会绘声绘色地向你分析每一个进球，配合回放镜头来描述，就象观看电视转播一样。解说员会介绍一些球星的资料，不仅仅是身高、体重、年龄、场上位置那么简单，比如介绍到波士顿熊队的守门员Byron Dafoe时，甚至会朗诵英国大诗人Lord Byron的诗句……所有分析都是与当场比赛有关的，球队中最佳射手、犯规次数、射门次数、得分是否靠传球配合等等数据都会成为评价的依据，而不再是象以往那样只出现在赛后的字幕显示中。一场比赛中的解说词很少会重复，所有句子都分布得很均匀，但是象“漂亮的一击”之类习惯性的喊叫还是会一遍遍地重复。

游戏的人工智能有了一个巨大的飞跃，因为你能感受到更多的配合。当你带球从球场中央绕到左侧以躲避对手的拦截时，你的队友会迅速地从左侧斜插到中央，等待你可能作出的传球。游戏中裁判的作用没有明显的提高，还是只会捡球、开球。幸好这些小瑕疵还没有破坏游戏的整体表现，依然无法否认《冰球2001》的巨大成功。

最近国内电脑玩家也许都在翘首企盼心目中的最佳体育游戏——《足球2001》，对于《冰球2001》这个真正的最佳体育游戏不会有很高热情，但是《冰球2001》毕竟是很懂冰球的美国人自己制作的，而《足球2001》却是不懂足球的美国人再转包给澳大利亚人制作的，其间孰优孰劣自明。况且抛开意识形态的差异，仅从制作技术上来看，《冰球2001》也是极好的。

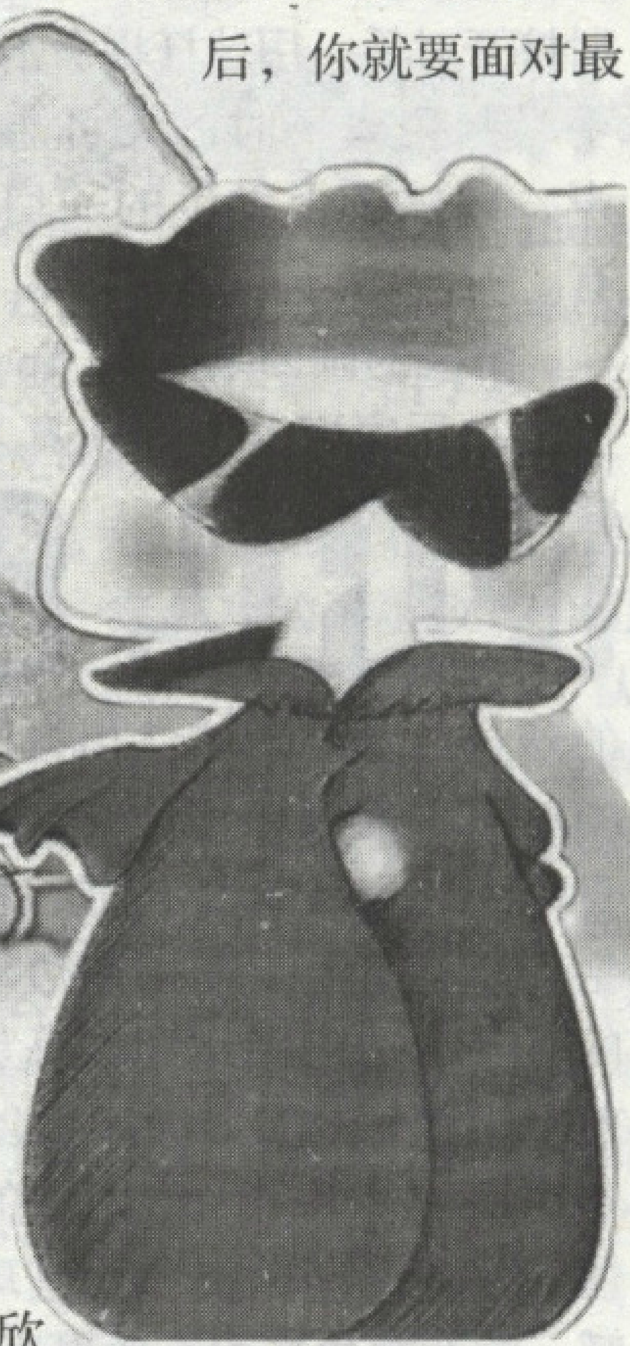
小樱桃历险记

一看这个游戏的名字，你就应该知道它和《暗黑破坏神》不是同一类游戏，没错，你猜对了，这是个不折不扣的另类童话游戏。

游戏背景设定在一个幻想的世界里，游戏的主角是个叫小樱桃的可爱小姑娘（不是樱桃小丸子）。有一天她在放学回家的路上，在路旁看到了一个魔盒，打开这个盒子后，却从里面跑出来了一个魔王，魔王用自己的法力将世界上所有的颜色吸得一干二尽。整个世界顿时变成黑白的，了无生趣。魔王狂笑着回到了自己的世界，小樱桃毅然跳进了魔盒，决定为了找回世界的色彩而战斗。游戏中虽然有动作成分，但大多滑稽可爱，和主流动作游戏的残暴血腥格格不入。它在细节表现上注重了健康活泼的情调，比如，邮箱是吐出信件攻击小樱桃，而蝴蝶见到小樱桃就会慢慢飞过来，从上面向小樱桃洒花粉。最可笑的是香蕉，它向小樱桃追过来的时候，经常会自己摔个四脚朝天。

那么小樱桃的任务又是什么呢？在魔王的世界里，分别有风格迥异的4个场景，分别是红色、黄色、绿色、蓝色，每个世界有自己独特的怪物和背景。魔王把自己偷来的颜色放到这些场景里面了，小樱桃的任务就是将这些颜色分好类，并带回自己的世界。

游戏方式分两个部分组成，一个是动作部分，一个是益智部分。在动作部分里，小樱桃要用肥皂泡跟怪物周旋，在红色的世界里，有苹果、甲壳虫、邮箱等。在黄色的世界里，有蝴蝶、云、香蕉等。在绿色的世界里，有小虫、恐龙、仙人掌等。在蓝色的世界里，有水狗、牛仔裤等怪物。它们采取各种攻击方式对小樱桃进行攻击，有的时候小樱桃甚至不可以还击它们，只有逃跑一途。幸好小樱桃可以吃很多宝物来提高能力，例如，绿瓶可以让小樱桃包在肥皂泡沫里成无敌状态；红瓶可以使肥皂泡沫的发射距离变长；黄瓶可以使肥皂泡沫发射速度变快；蓝瓶可以使肥皂泡沫的生成速度变快；治疗菜叶可以增加一格血；生命菜叶可以增加一个生命。通过动作关以后，就要进入益智关，玩家要在一定时间限制内给指定的物品或动物添上正确的颜色，完成就算过关。这两个游戏部分，对玩家的反应力，记忆力。都是严峻的考验。游戏刚开始是黑白的，但随着玩家每过一关，一道彩虹过后，整个世界就会拥有这种颜色。在你战斗的旅途中，你会发现，世界因为你的努力而更加美丽。当你通过了4关的考验后，你就要面对最后的大魔王了，它的样子很可爱，但是……请毫不留情地打倒它吧！至于美丽的通关画面，就留给经过努力的玩家自己去欣赏好了。



宁夏 甜酸脚

游戏画面采用65 000种色彩，游戏的界面为模仿手工风格的，给人以温馨亲切的感觉，蜡笔色的动画形象童趣盎然，质朴而不简陋。在游戏进行的过程里，你会找到很久以前遗失在《超级马里奥》中的童年……游戏使用了红色、黄色、绿色、蓝色等四种板色，设计独特的画板给这个画画的游戏增色不少。在开始菜单里也可以选择画板功能，玩家可以用这个工具在电脑上圆一下小时候鸦涂的梦，游戏通关一遍后玩家就可以任意给游戏里的角色添色了。

这个游戏一反现在大手笔、大制作的游戏制作风潮，用简单的画面、可爱的颜色，塑造了一个童稚的世界，它的对象就是电脑游戏界遗弃已久的低龄儿童。动作与画图有机的结合，这样贴近消费群的创意，实在是有些游戏厂商应该借鉴的。

第二次世界大战的太平洋战场对于当时的飞机和飞行员都是前所未有的挑战，微软制作的《微软模拟战斗机Ⅱ》把所有玩家带回到这一激动人心的历史时刻，并带给了我们最真实的战场，他们每一款制作精细的飞行游戏都是以真正的飞机和真正的飞行经验为依据的，这款游戏也不例外，它囊括了从敏捷的零式到攻击凶猛的"海盗"几乎所有当时的飞行器。

让我们领略一下它的新特性吧。

微软模拟战斗机Ⅱ

Microsoft Combat Flight Simulator 2

游侠创作室 FATBOY

首先是绝对的真实，从茂密的丛林到神秘的珊瑚礁，游戏真实地再现了巴布亚新几内亚、马里亚纳、中途岛等重大战役的全貌。微软的领先图像科技将二战中美国和日本的海军栩栩如生地展现在你眼前，你可以驾驶美军的P-38F"闪电"、F4F-4"野猫"、F6F-3"巫婆"、F4U-1A"海盗"或者日本的零式翱翔蓝天。如果愿意，你可以有更多的选择——就是驾驶现代的飞机奔赴战场，与一代相比有了更大的自由度。

当然还有原汁原味的故事，参加过那些战斗的老兵帮助游戏生产者制定了游戏的每一个细节使它符合历史原貌，发动机的轰鸣、发报机的滴答声都将来到你的面前，而你作为指挥官要制定属于你自己的战术。当然你可以选择任意一方战斗，美国或者是日本，去体会不同的感受。

技术上，微软采用了更加先进的3D技术来制作飞机模型，从座舱中你可以看到一个真实的世界，炮弹爆炸产生的光影和冲击波，高解析度的地表效果包括道路、河流、海岸线，还有珊瑚岛，整个世界都象是真的一样。

即时的天气系统更是令人叫绝，你可以从微软的MSN Gaming Zone上下载最新的天气情况和天气预报。在游戏中更是加入了天气的变化，当你飞翔在蓝天时，有可能突然雷电交加、暴雨倾盆或者大雾弥漫，所以一定要看天气预报哟。

游戏控制很方便，在座舱中你可以操纵飞机作很多事情。在这里，你可以控制飞机的副翼和可折叠的机翼，还可以看到飞机受损坏的程度。当然这些仪表盘可能让你头晕眼花，游戏中还提供了一个虚拟的3D座舱视角，让你可以看到量化的更加直观的各种数据，还有智能化的窗口来提醒你任务的信息和一些帮助信息，使你更好地完成任务而不至于在茫茫大海中迷失方向。除了飞机外，航空母舰也是不可缺少的。在游戏中，航空母舰甲板上的细节甚至于船员都刻画得维妙维肖，你可以控制飞机在甲板上起飞和降落，在座舱控制板的左下角有个小窗口会帮你完成这些工作，当然，如果你没放下起落架，或者飞得太高，甲板的地勤人员是不会让你降落的。想翻个筋斗，没问题，你也可以做几个表演动作，不过要小心哦。

游戏的模式包括单关任务或者整个战役，你还可以利用编辑器来制作自己的战役，在游戏中你可以通过打胜仗提高自己的等级。个人英雄主义恐怕行不通了，你所要的是整个战役的胜利，你的一举一动同样会影响战友，必须精打细算，用最小的损失谋求最大的利益，这样才能得到更多的奖章，还能指挥更好的部队，如果你挂了，就只好提前退休啦。在游戏中你可以选择战斗机、轰炸机等等执行不同的任务，包括巡逻警戒、护航、地毯式轰炸、真刀真枪的战斗机对战等。在游戏中战役有很多分支，根据战局的不同可能会导致很多不同的结果，就要靠你慢慢体味了。



微软的游戏作品虽然不像暴雪那样惊天动地，但每个作品都非常精致，算得上是精品，上面所介绍的只是小小的一部分，这款游戏的精髓还有待于各位玩家去开发，无论是单人战役还是网上对战，相信你都可以从中找到乐趣，不要犹豫了，让我们共同期待这款空战模拟的大作吧。

盛产RPG大作的台湾大宇公司将在今年12月底正式发售人气值极旺的RPG大作《轩辕剑Ⅲ——云和山的彼端》的外传《轩辕剑Ⅲ外传——天之痕》，这无疑是眼光挑剔的玩家今年最大的福音（应该说是象我一样的吧，哈哈）。

《轩辕剑Ⅲ外传——天之痕》不同于《轩辕剑外传——枫之舞》，它本身就是一个全新而独立的故事。故事流程的剧本长达8万字，从故事背景和游戏情节上看，作为《轩辕剑Ⅲ》的外传，《天之痕》会交待几个在《轩辕剑Ⅲ》中没有交待清楚的部份。游戏发生的时间是在隋末唐初，这个时候群雄裂土封侯、纷争天下，是一个动荡不安而又波澜壮阔的年代。



陆冰隽工作室 T恤 苍茫

大宇的《轩辕剑》系列向来有以重现上古神话风采、结合历史特定时代来表现故事情节的特点，《天之痕》也不例外。大宇公司对游戏情节以及文化背景的重视程度，使得她出品的中文RPG游戏不断划出经典的轨迹。不同的时代有不同的价值观、人生观，《轩辕剑》系列仿佛在向玩家们展示着一个丰富多采的梦中世界，一个地大物博、英雄辈出的中国。《天之痕》这次讲述的，正是发生在《轩辕剑Ⅲ》之前150年的中国故事。

时间的长河在古代中国的南北朝末期因为一件奇事而稍微停滞了一下。北朝明君隋文帝统一了中国，结束了南北朝长达几百年的分裂局面，公元601年，陈国旧臣意图复国，于是集结了数万兵马，公然反叛。隋文帝竟然只派出了一支20人的平乱军队，其首领更是一个年仅10岁、手持神秘“黄金剑”的少年！仅仅一击，数万叛军便灰飞烟灭（化为烟尘、到处都是了，嘿嘿）……

自此之后，神秘少年和天下无敌的宝剑（不知是否是轩辕剑？）闻名大地，令万民为之色变，于是没有人敢再行反叛。

16年后是隋炀帝执政的隋末时代，史实上，隋炀帝骄淫奢欲，使得朝纲不振，民不聊生。此时天下大乱，群雄并起。而游戏中似乎就不全是这样了……

游戏的男主角陈靖仇此时开始登场。他奉师父之命，踏上寻找传说中5件中原上古神器的旅途。身为陈国后裔的陈靖仇，在陈国新灭、朝廷四处捕杀陈国遗族的危急时分，师父陈辅以自己孙儿的性命为替身，冒大险将陈靖仇救出虎穴。陈辅把自己兴复陈国的心愿寄托在幼小的陈靖仇身上。陈靖仇名字的由来，即是“靖北虏，复国仇”的意思。陈辅在16年前那场惊心动魄的战役中死里逃生，深知以自己一人之力，绝对不是那个持“神秘宝剑”的少年的对手，所以决定寻找上古传说中的5件上古神器——伏羲琴、神农鼎、崆峒印、昆仑、女娲石；只要收集齐这5件神器，就可以神器之力量获得天下，兴复故国。陈靖仇就这样背负着师父的殷切希望，踏上了不知前方是何处的复国之旅。

以上是《天之痕》的简略梗概。《天之痕》采用了《轩辕剑Ⅲ》的引擎，在语言对话方面又下了很大工夫，着重强调感情、精神等价值观问题。，故事情节更加神话化（会有到龙宫探险，在巴蜀古墓中经历重重机关，进入鱼肚中的“小人国度”等动人剧情），Domo小组将再次重现《轩辕剑Ⅲ》中“有DOMO特色的”神人不分的世界观。现在主要研发工作是进行场景设定、故事编排、美工绘制、物品整理等细节的重新制作，据了解，游戏里敌人的种类比以前多了不少，市场交易也不会象《轩辕剑Ⅲ》那样坑人了，炼化系统和武器熟练度的设置仍将延续下去。从总体进度看，进展应该是比较顺利的。而对于《轩辕剑Ⅲ》中的缺点，如画风有些生硬，正常界面下人物是3头身的滑稽（这里可能过于挑剔了）。角色行动系统的缺陷，地图的详略不当（如《轩辕剑Ⅲ》中的长安有西市无东市）也会有相应改进。DOMO的作品一向在美术效果、历史背景、思想境界上很有一套，总能适时的吸引住玩家的心。一想起《轩辕剑Ⅲ》的宏大气势，细腻的人物刻画，不禁对《天之痕》又多了几分期待。

对于过分专注音乐、剧情、画面效果的玩家来说，《天之痕》没准就是今年最值得期待的中文RPG游戏之一！

很少有一块土地象北欧那样盛产凶残的海盗，并且衍生出无数传说和海盗文化以及梦幻般的北欧神话，这一切无疑都是绝好的游戏素材。Human Head公司开发的《北欧神话》（Rune）正是以公元9世纪的挪威历史为背景的一款史诗般的动作冒险游戏，当然，它融入了许多北欧海盗故事和传说。

北欧海盗其实并非象我们一直以为的那样，戴着有角的头盔、凶残成性，其实大多数都是一些渴望从贫瘠的土地上有所收获的农民，但他们依然信仰一些神和史诗，游戏的主人公Ragnar就生活在那个时代，他是一名北欧海盗的战士，受命去寻找并消灭那些想带来世界末日的恶魔。

在北欧海盗的传说中，并非都是巫师到处乱扔火球的，他们使用传统武器，但是能在武器上附着一种神奇力量——史诗力量。史诗力量在你的冒险旅程中可以经常得到，而每一种武器的特殊能力都与这种力量有关，它会在屏幕右边显示。你拥有的特殊能力包括使用火焰剑，让敌人身上着火，造成持续的伤害；无穷的投掷力量，能使你的武器发出可怕的杀伤力；寒冰攻击，冰冻你的敌人，造成致命的打击。但是史诗力量只能持续很短时间，而且一旦你更换武器的话，就会自动消失剩余的史诗力量。

要想完成任务，方法很简单，使用你的武器和护盾将敌人劈倒在雪地上，使武器不断获取神圣的力量伴随你的战斗生涯。游戏采用第三人称视角，能够让你清楚地看到周围冲上来的敌人。《北欧神话》中的15种武器分为3类：钝器、剑、斧，并且所有武器都有各自不同的使用方法。一把剑可以左右挥砍，也可以斜着按对角撩刺，更可以直接地当作刀来直上直下地劈砍。运用不同的攻击动作，你可以把敌人的四肢和头砍下来。更令人惊奇的是这种损伤系统还会引发电脑对手的高度人工智能表现：当你砍下了小妖精一条握护盾的手臂时，它还会继续不顾一切地向你进攻，但如果你砍下的是它握剑的手臂，它会立刻逃到山背后去。因此在任何一场战斗中，最佳的选择就是砍下敌人的脑袋，否则会后患无穷。

《北欧神话》采用了《虚幻锦标赛》（Unreal Tournament）的引擎，不仅3D效果一流，而且多人游戏部分也十分出色。大家熟悉的死亡竞赛模式自然不会错过，不过这回不是用枪械互相射击了，而是使用魔法武器。多人游戏部分被设计成完全脱离单人游戏模式，所以你可以在单人游戏中熟悉地图，然后进入多人游戏后就能得心应手得多，但是，你面对的不再是小妖怪或者北欧海盗，而是活生生的人。

游戏中，地面上杂乱无章地散落着武器、史诗，另外还有苹果、食物架子、啤酒，这些都能补充消耗的战斗力，盾牌也能从地上捡到，但似乎在多人游戏中更能发挥战略作用。盾牌受到的任何攻击都会直观地显示出来，并且还有损伤值在屏幕上显示，当损伤值达到极限时，盾牌会粉碎并且消失。

史诗力量同样会出现在多人游戏中，不过在测试版本中表现不太好，使用特殊能力的人往往会对自己造成伤害，相信在正式版推出时会修正这些问题的，毕竟这个游戏的核心还是通过技巧和熟练程度击败对手。面对对手威力巨大的武器，用一把普通的小斧子对付是有一些不可思议，但从技术和理论上来说还是有可能的，前提是要能娴熟地运用战略，并且利用那些黑暗角落和低垂的树丛。

《北欧神话》是近来不多的优秀第三人称动作游戏，如《异教徒》（Heretic）之类更象是第一人称视角的变种。此外在混战中，甚至在死亡竞赛模式中只使用冷兵器的概念，可以说是绝无仅有的。这样增加了贴身肉搏的几率，对于开发者的技术水平也是一种考验，而对于玩家而言却是全新的体验。

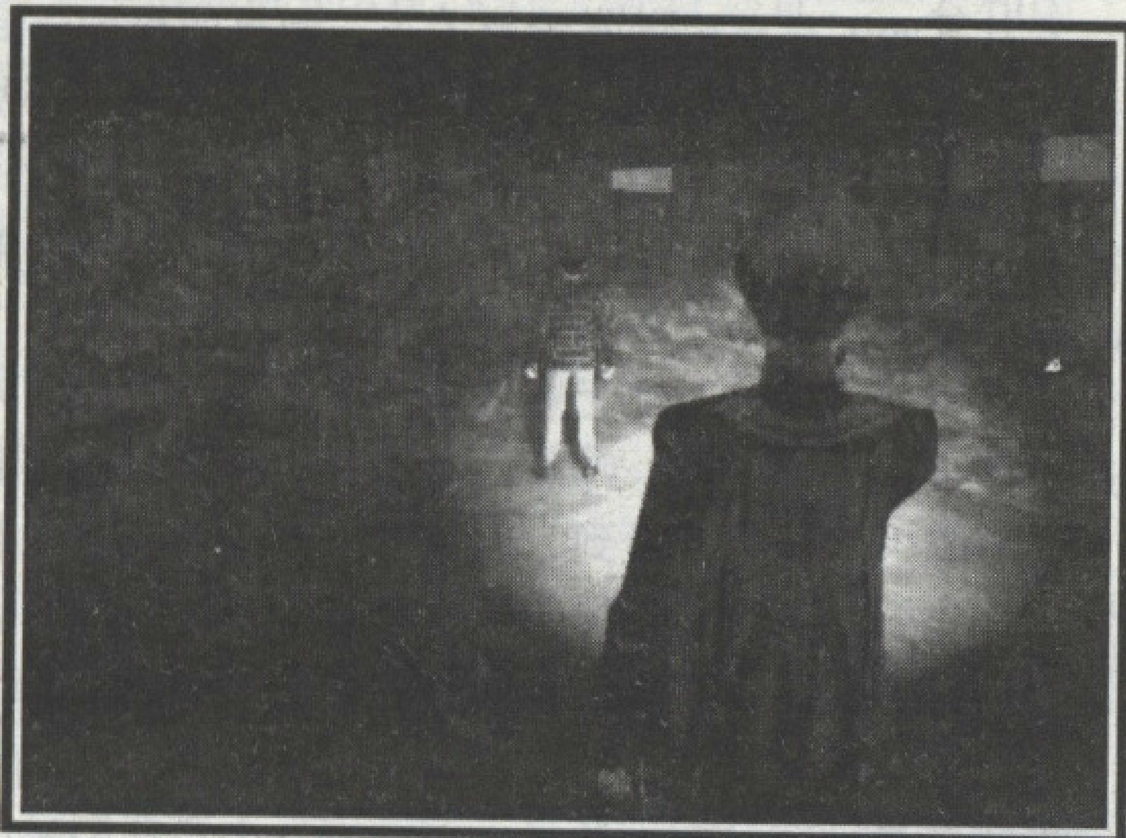


女巫布莱尔第一部 鲁斯廷·帕尔

THE BLAIR WITCH PROJECT VOL 1: RUSTIN PARR

游侠创作室 八神经

去年夏天，有一部由3个青年用手提摄像机拍摄的实验性恐怖电影取得巨大成功，这部电影的制作成本仅仅为3、4万美元，但是在北美首播后却大受欢迎，最后创造了1.5亿美元的票房奇迹，博得了苛刻的影评人的赞誉，堪称叫好又叫座，这部电影就是《女巫布莱尔》（The Blair Witch Project）。此部电影的东家ARTISAN影业公司因此心花怒放，决定趁热打铁陆续再推出两部电影续集，在市场上大捞一把。但是ARTISAN影业公司的野心比起游戏界的著名版商Gathering of Developers（GOD）公司来又显得略逊一筹，GOD这次买下了《女巫布莱尔》的版权，并计划同时开发3部以其为题材的游戏，期望在同一时期内推出以达到轰动效果，真可谓企图一口吞下个大胖子。



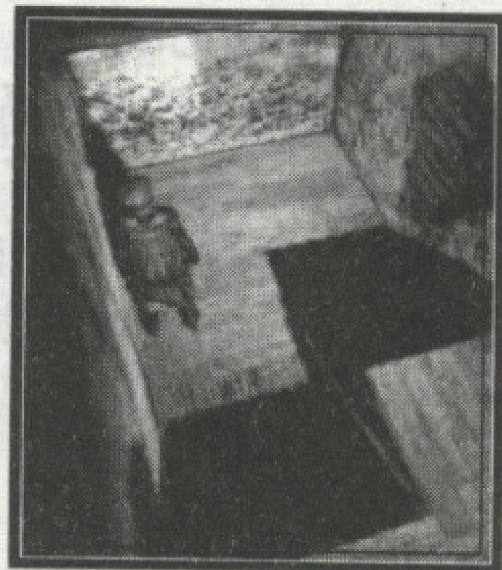
不过，GOD选中的3家制作厂商都非泛泛之辈，首先制作第一部《鲁斯廷·帕尔》（Rustin Parr）的就是曾推出著名恐怖冒险游戏《夜曲》的Terminal Reality公司，而且《鲁斯廷·帕尔》所使用的引擎也正是在《夜曲》的基础上加以改良的引擎，很显然，对此游戏即将展现的品质我们应该可以报以充分的期待。

游戏的故事主线当然来自于电影，1941年的马里兰州，有一个变态的老头鲁斯廷·帕尔将7个孩子杀死在他森林中的旧房子中，然后消失于一个叫伯克特思维尔的小镇，传说他受到了女巫布莱尔的控制。当时的社会上一致认为他犯了谋杀罪，在电影中接下来的情节是有3个大学生为了拍摄纪录电影而进入黑山丛林，但最后神秘失踪了。可是在本游戏里的主角却换成了《夜曲》中的那位女明星Doc Holiday，她接到了调查鲁斯廷·帕尔的任务而来到小镇，看来Terminal Reality的确是深谋远虑。

在游戏中，Doc Holiday将要在小镇和丛林中展开一系列调查，和一些在电影中出现过的NPC交谈，揭开一个个谜题，慢慢地向事实真相靠近。制作者把电影中的许多情节巧妙地嵌合到了游戏的谜题中，使人倍感乐趣。除了冒险解谜的因素外，游戏还带有一定的动作成分，Doc Holiday身上除了携带地图、指南针、日记、短剑、枪支等常见的道具外还有一个用来探测鬼怪位置的探测仪，一把象在科幻电影中才会出现的辐射枪。这两样道具是专门为游戏中的鬼怪敌人准备的，这样的设计显然是不想失去电影原作的恐怖风格。

因为使用了《夜曲》改良的引擎，本游戏会展现十分出色的视觉效果，从光源及阴影，细到角色跑动时衣角的飘动，都非常逼真。另外，《夜曲》引擎善于表达的那种阴暗、灰雾的效果用在《女巫布莱尔》里面真是再适合不过，再加上游戏中时时传来的阴森鬼叫，还有被杀死小孩的凄凉哭声，电影中那种压抑恐惧的感觉可以在游戏中再次体会到。

看来GOD是想把《女巫布莱尔》系列塑造成电脑恐怖冒险游戏的新名词，《鲁斯廷·帕尔》已经为这一系列开了一个良好的头，各位喜欢恐怖游戏和《女巫布莱尔》电影的玩家都不应错过这款游戏。在今年年底我们就能见到它了。



近距离作战V 诺曼底登陆

CLOSE COMBAT V: INVASION NORMANDY

● 游侠创作室 八神经

第二次世界大战是一个经久不衰的游戏题材，而《装甲元帅》和《近距离作战》系列更是这个题材游戏中的佼佼者。《近距离作战》这个系列一直保持着较快的新作推出速度，相信许多玩家手里的《近距离作战Ⅳ——阿登反击战》余热未散，而在在今年的E3大展上，Atomic Games就宣布了《近距离作战》的最新一集《近距离作战Ⅴ——诺曼底登陆》（Close Combat 5：Invasion Normandy）的开发。这一集的背景回到了1944年6月，英国、美国、加拿大、法国4国联军进行了一次二战中最伟大的两栖登陆作战——诺曼底登陆。这次成功的作战彻底打破了希特勒在法国海岸的大西洋堡垒，使法



国得到了解放，从而彻底扭转了整个战争的局势。接下来盟军直指德国首都柏林，第三帝国在不到一年后就被彻底打败。

公司主席Keith Zabalaoui表示，本作中将包括D-day、Utah Beach海岸和发生在Cotentin半岛的战斗，不过相对于本系列的第一集《近距离作战——D-day作战》，在尤他海岸发生的战斗相信会成为本作中的重点。在《近距离作战Ⅴ——诺曼底登陆》中你可以扮演一名美国指挥官，指挥军队成功地登上海滩并在6月前保护住瑟堡的海港。

本游戏保持了《近距离作战》系列一贯的风格，作为即时策略游戏，这一系列想靠手指点得快、人海战术来取胜是几乎不可能的，最重要的是在战场上的运筹帷幄。由于英语语种的限制，国内玩家对制作精良的本系列游戏一直认识不深，不过去年的《阿登反击战》以简单的操作和中文汉化赢得了一大批喜爱战术策略的玩家的心，所以完全继承了《阿登反击战》优点的本作也相应成了广受玩家期待的热点。

在科坦登半岛的战斗极其符合史实，装甲车和坦克现在不是最佳选择了，在法国的乡村小道上，步兵战术将会起到重要作用，“近距离的战斗”的确是名副其实。在本游戏中你分配队伍的自由度将是空前的，在一支部队中可以混合编排不同的兵种（比如坦克和步兵的混合），这比起以前的作品来更大地丰富了战术手段，合理地运用将在战斗中收到很好的效果。另外，士兵的士气、经验等因素也将对战斗结果起到重要的影响。

在画面的表现力上，本作有了大幅度的提高，在一个城区的战斗中，你将会看到比以前更多的军事行动，你的战术将会在此得到充分的实施。游戏中的音效绝对逼真，使用每一种武器发出的声音各不相同，让人有身临其境的感觉。当然新武器的出现也是必不



可少的，比如新型的轰炸机、海军炮击等武器的登场，使得战斗更加富有乐趣。这款游戏将由SSI发行，预定在今年之内推出，算起来应该可以很快见到了，想在诺曼底登陆战中大显身手的朋友到时候一定不会失望的。当《近距离作战Ⅴ——诺曼底登陆》正式发行时，大家就可以一起尝试了。



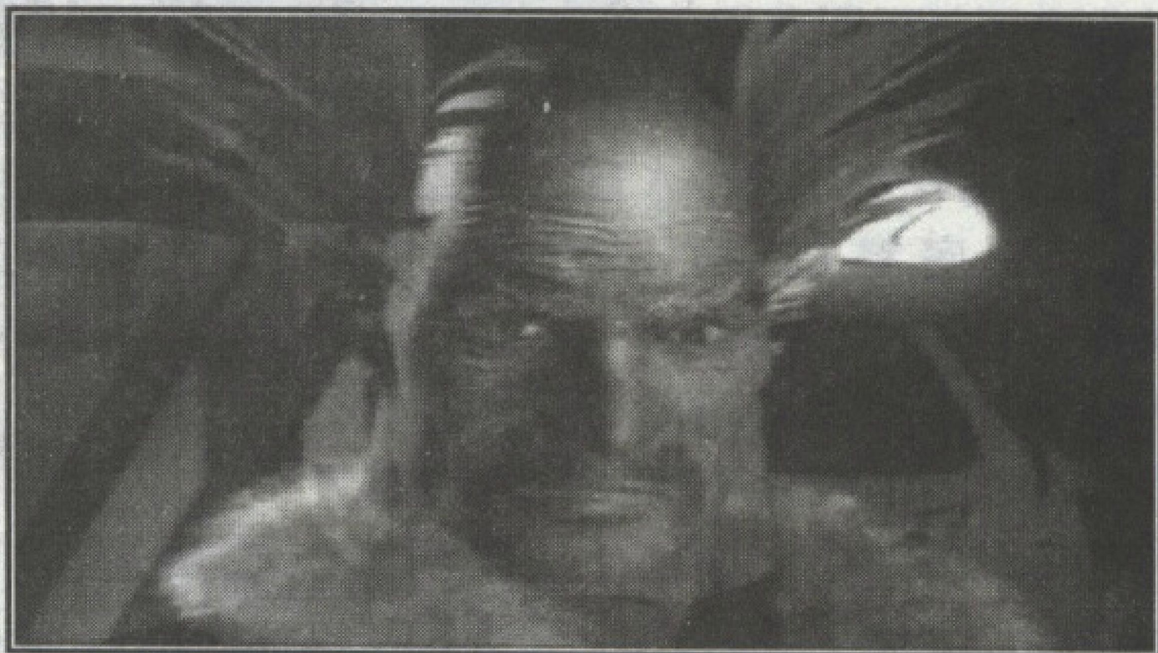
版主手记

大家好，本期的模拟天堂又和大家见面了。现在整个IT界由于NASDAQ的下跌，不免让人有些担忧，IT、网络是否要走入深渊……与此同时游戏界恰恰相反，好消息接连不断，PS2成绩喜人，DC出货看涨，任天堂推出新主机计划（游戏方块和GBA），PS2在北美发售，X-BOX又有新动向……一派大好前景。当然现在模拟器的动向不太明朗，主要是由于该出的模拟器都有了，DC、PS2的主机实在太恐怖，现在的CPU还不能模拟（主要是速度问题），所以暂时还不会有太大的动作。相信圣诞节前后会有一批新的模拟器登场，让我们拭目以待吧！很多朋友都关心KOF2000到底出来了吗？能玩吗？具体情况现在还不明朗，很多消息不属实。我自己的一点观点是，即便DUMP出了KOF2000也要等支持的模拟器出现才可以，如果有新消息我们会首先向大家发布。最后，我想把一个构思很久的想法说给大家听听。现在的SLG游戏是不是衰落了呢？这类游戏我们大家最熟不过了！《三国志》、《梦幻模拟战》、《机器人大战》、《大战略》以上这些曾经都是非常非常抢手的游戏。但现在是完完全全的网络时代了，遍地是MUD。但我觉得完全在SLG基础之上建立的NET-SLG同样会有所作为，甚至我认为在亚洲地区它会更受欢迎，为什么就没人搞呢？所以我们几个朋友准备试验一把，以C/S模式开发NET-SLG互动游戏。初步的目标是开发C++内核的客户端V0.5和基于LINUX的TCP/IP的SERVER端V0.5，可以让一台SERVER同时处理400-600在线用户，并完成一般SLG特征。现在我们已经有一台在上网主机（LINUX6.0）可以用于实验研究，希望广大SLG爱好者能够参与进来共同研究，如果各位朋友感兴趣可以来信聊聊（zend1@263.net）。

模拟器新闻联播

Boobboy最新发表信息

Gameboy模拟器Boobboy已经发表了最新版本，这款模拟器运行于DreamCast平台，并且已经能够运行游戏了，新增的特性有：



"down"向下控制已经正常；

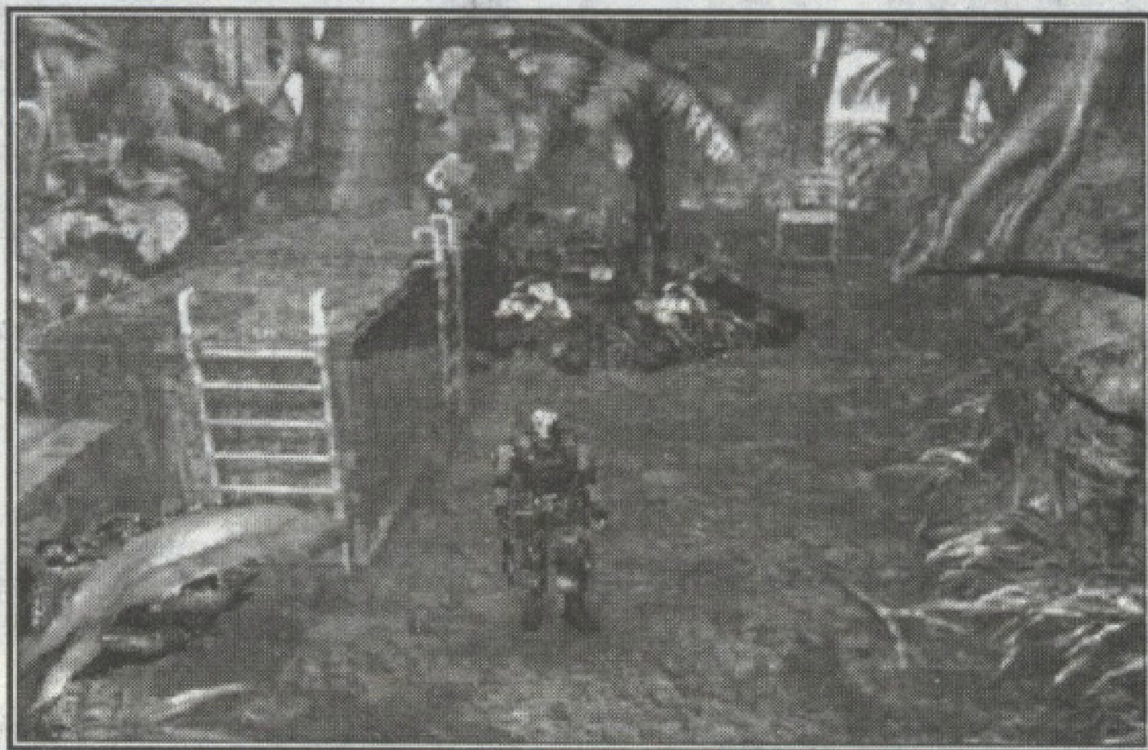
切换到D-pad控制，长按按钮的对应功能能够实现；

可以使用带有.gb扩展名的文件而不必重新命名；

ROM全部储存在名叫"ROMs"的专用目录下，而不再是根目录。

ZX模拟器DC版最新消息

Emulatronia的网站上最新发表了不少关于DC版ZX



Spectrum模拟器的新消息，这个模拟器的全名叫ZX-ISHpectrum，已经能够很好地运行了。

Magical32X已经消亡

Magical32X是一个从未发表过的Sega 32X模拟器，它的官方网站最近放出消息，声称即将结束这个

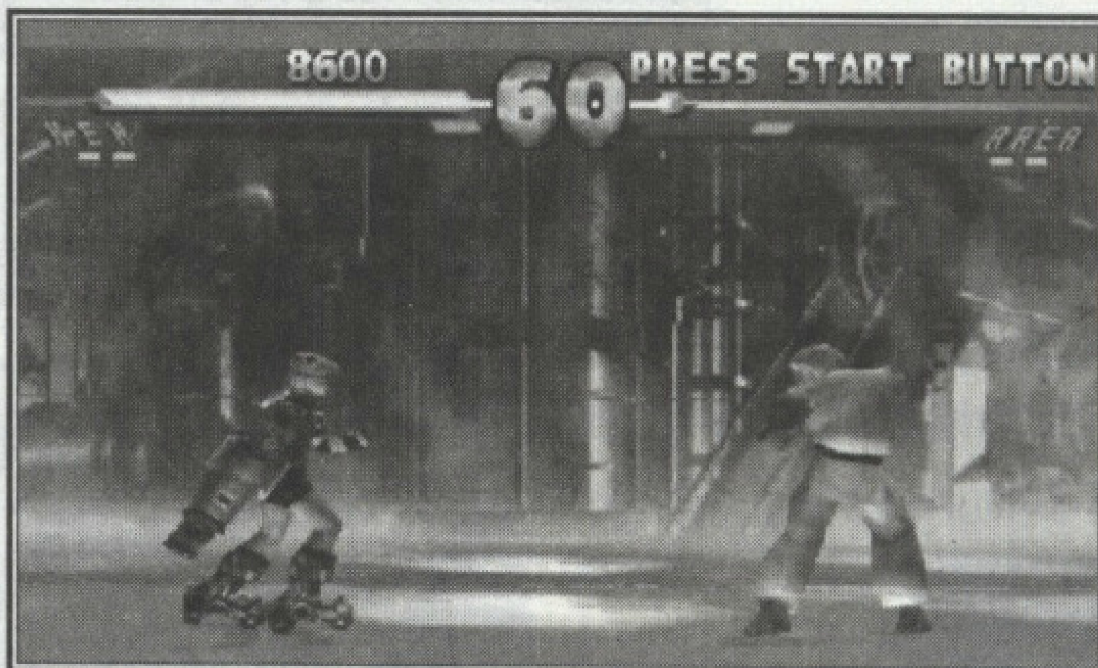
开发计划，但是没有更进一步的解释。据作者称是因为公司发现了这个开发计划，于是不得不仓促取消，同时他请各位负责测试beta版的玩家删除手头的文



件，因为估计他不会重新开始了，另外还有一大堆道歉和遗憾。

SegaEMU最新消息

关于即将发表的SegaEMU! Version 0.55的新消息，这个版本将包含很多新特性：



SegaEMU.55的CPU内核将有更多设置功能可用；Z80内核可以支持的内核种类包括RAZE、MZ80、68000：StarScream。另外，《超级街霸Ⅱ》和《梦幻之星Ⅳ》现在已能够很好地运行了。

SNES模拟器运行于土星系统上

最新关于土星版SNES模拟器的消息，这个计划叫做Stardust，并且，相关的编程工作已经开始了。大家可能会担心，由于DC版SNES模拟器在内存方面有些问题，土星版SNES模拟器会不会遇到同样的问题呢？但是开发者对此表示了相当的信心，他将使用HLE模拟图形芯片，另外还采用了比Snes9x更加简单的CPU编码，这样将可能达到更高的速度。

Linux版Raine最新消息

Linux版的Raine目前正在开发中，下面是开发情况。

Video：目前支持ModeX、SVGAlib、XFree、XFree+DGA、Fbcon（帧缓冲）；

Sound：存在一些同步方面的问题，可能受到不同的机器速度与声卡状况的影响，但是在Duron上运行情况良好。

测试报告

VGS vs. Bleem! 世纪大比拼（18款著名游戏综合测试）

各位好，在这“凉爽宜人”的深秋（是不是过了？），睁眼望去，满树的绿叶已经败落，给人一种苍凉的感觉。不过那些和我一样对游戏有着执着和热情的玩家并不会因此而消沉。现在的电玩界可谓龙争虎斗，著名的日本电器公司SONY的PS、PS2游戏主机可谓风头正盛，PS2以它强大的3D图像处理能力成为现在最为流行的游戏主机，但昂贵的游戏碟使很多热情的支持者望而却步。不过SONY的前一部主机PS虽然不能和PS2相提并论，但也有不少很值得一玩的游戏是。对于没有PS的人来说，一直梦想自己能有一台PS机，但那千元的价格也使玩家左右为难、犹豫不决。不过现在不用了，各位玩家不用犹豫了，因为你可以不用破费了，我要给大家介绍两款PS模拟器，有了它们你不仅可以尽情地玩PS游戏了，而且效果不会比真正的PS差。

说到PS模拟器，各位一定不会陌生，因为这已经不是什么新东西了，要问什么PS模拟器好的话，很多人一定会说VGS和Bleem，确实，这两款PS模拟器的确是很不错的。先说Bleem，它是去年出的一款PS模拟器，当时模拟器界对它的期望值很高，但当测试版出来后很让人失望，和人们所期望的相差甚远，过了



一段时间正式版出了，但还是如此，并没有什么改动。人们对Bleem很失望，后来终于出了1.5版，这个版本对前版本作了很大修改，可惜离玩家心中的目标

仍旧差了很远。就在人们对Bleem很失望的时候，VGS终于出现了，它就象一匹黑马突然间杀进了模拟器的世界，而当玩家不抱什么希望地尝试了这个模拟器的时候，全被它的表现震惊了，它的效果可以和真正的PS相比，而且兼容性非常好，可以说是一个很完美的PS模拟器（不过世上没有完美的东西）。这时人们可能会想，VGS这么完美，那Bleem就一点优点都没有吗？其实不是的，虽然Bleem在游戏兼容性上没有VGS好，但Bleem1.5版在3D方面就优于VGS，因为Bleem是通过3D加速卡来实现3D加速的，而VGS却是用软件来加速，所以说Bleem并非一文不值。说了这么多Bleem和VGS的情况，再接着前面的话题说。各位有没有遇到要玩一个PS游戏时，却发现模拟器无法玩或是效果很差呢？我想一定有，可是又懒得一个一个去试。既然如此，就由我来代劳测试一下吧。本人经过挑选，从众多PS游戏里挑了18款“精品”，并用VGS和Bleem进行了综合的测试，测试是从：动画、游戏中的画面、声音、控制、速度、存储6个方面进行。好了，下面就请看我的游戏测试报告。

VGS测试报告：

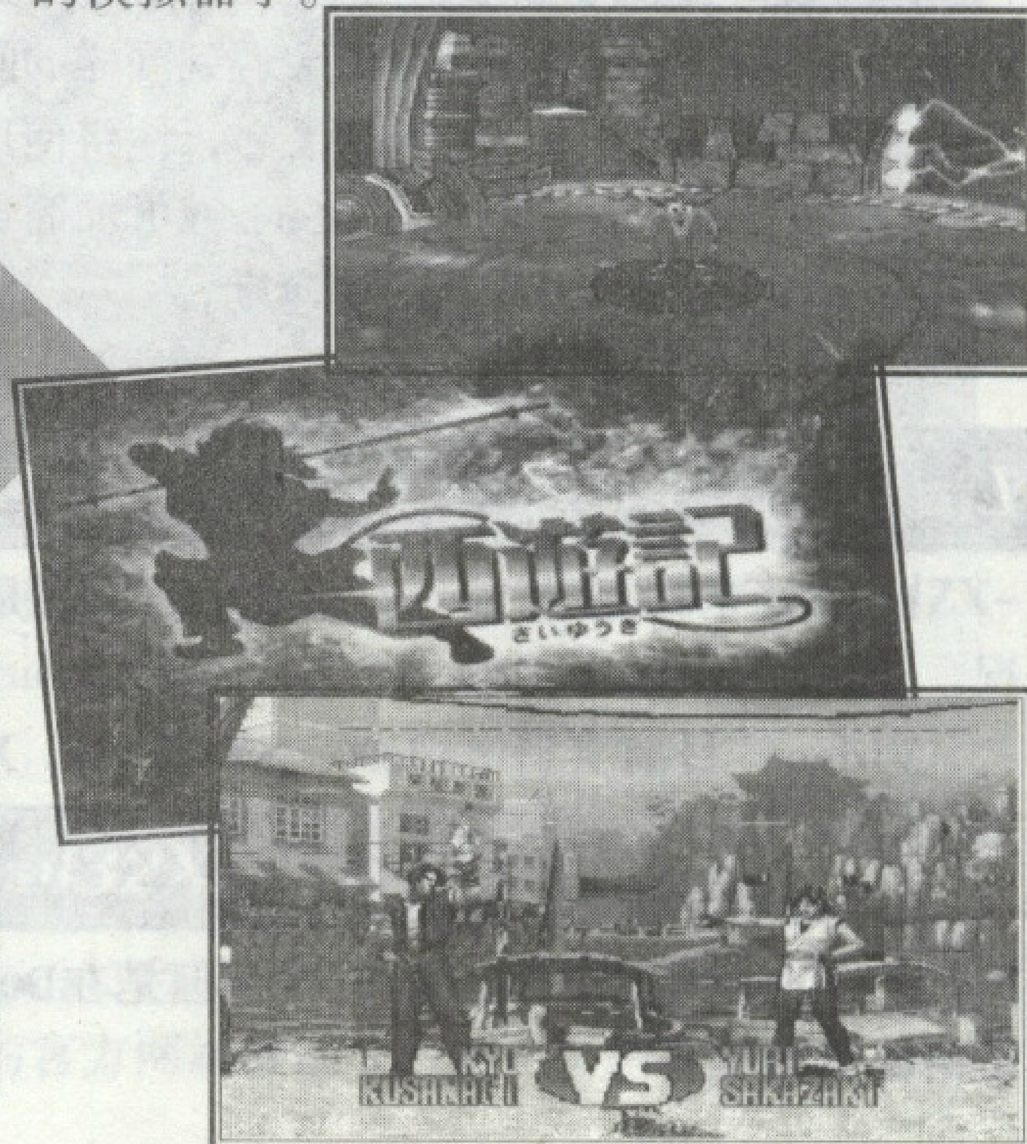
游戏名称	游戏动画	游戏画面	游戏声音	游戏控制	游戏速度	游戏存储	备注
《恐龙危机Ⅱ》	5	5	5	5	5	5	完美
《生化危机Ⅲ》	5	4	5	5	5	5	完美
《街霸EX2》	4	5	4	5	3	5	完美
《拳皇98》	5	5	5	5	5	5	完美
《天诛Ⅳ》	5	5	5	5	5	5	完美
《最终幻想Ⅷ》	5	4	5	5	5	5	软3D画面稍差
《古惑狼Ⅲ》	5	5	5	5	5	5	完美
《女神异闻录Ⅱ》	5	5	5	5	5	5	完美
《胜利足球Ⅲ》	5	5	5	5	5	5	完美
《超能量战士》	5	5	5	5	5	5	完美
《机械人大战Ⅳ》	5	5	5	5	5	5	完美
《西游记》	5	5	5	5	5	5	完美
《铁拳Ⅲ》	5	5	5	5	5	5	完美
《武士道烈传》	5	5	5	5	5	5	完美
《寄生前夜》	5	5	5	5	5	5	完美
《幻想水浒外传》	无	无	无	无	无	无	无法运行
《拳皇99》	5	5	5	5	5	5	挑光驱
《心跳回忆Ⅱ》	5	5	5	5	5	5	完美

Bleem测试报告：

游戏名称	游戏动画	游戏画面	游戏声音	游戏控制	游戏速度	游戏存储	备注
《恐龙危机Ⅱ》	5	4	4	5	5	5	很好
《生化危机Ⅲ》	4	4	4	5	5	5	很好
《街霸EX2》	4	4	4	5	3	5	好
《拳皇98》	3	3	4	5	5	5	好
《天诛Ⅳ》	3	5	4	5	5	5	很好
《最终幻想Ⅷ》	5	5	4	5	3	5	很好
《古惑狼Ⅲ》	5	5	5	5	5	5	完美
《女神异闻录Ⅱ》	4	3	3	4	4	5	能玩
《胜利足球Ⅲ》	4	4	4	5	5	5	很好
《超能量战士》	4	无	无	无	无	无	动画后无法运行
《机械人大战Ⅳ》	无	无	无	无	无	无	无法运行
《西游记》	5	无	无	无	无	无	无法玩
《铁拳Ⅲ》	5	5	5	5	3	4	很好
《武士道烈传》	4	4	5	5	5	4	无法显示日文
《寄生前夜》	5	4	4	5	4	5	好
《幻想水浒外传》	无	无	无	无	无	无	无法运行
《拳皇99》	5	3	4	5	3	3	画面不好
《心跳回忆Ⅱ》	5	4	5	5	5	5	中文无法显示

VGS总分是534，Bleem的总分是388！

因为是在我的机器上测试的，本人的机器配置是：C300a+128+TNT2 16M，所以，如果各位的机器配置不一样，效果自然也会不同，但应该不会相差太多的。以后我会继续测试其他游戏，为和我一样的游戏迷们出一把力。我同时也希望我们国内也能出一个象VGS这样的近乎完美的PS模拟器，到那时就不用总是等着用老外们的模拟器了。





枪手——代号47

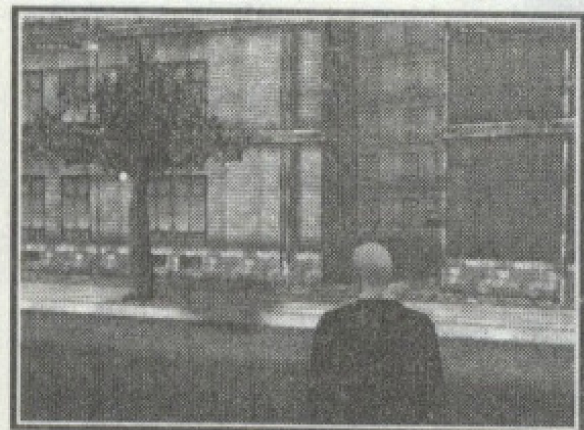
Hitman：Codename 47

游戏类型：动作/冒险
制作：IO Interactive
发行：Eidos
系统配置要求：奔腾Ⅱ266、64MB内存、Win9×/2000

无论是《半条命》那引人入胜的情节还是《神偷》那独特的潜行方式，动作游戏的每一个特点都深深吸引着玩家，甚至忽略它们的缺点。所以，Eidos在其成功地推出《神偷》系列之后又适时地把这款《枪手——代号47》奉献出来。大家应该已经猜到，《枪手——代号47》是一款类似《神偷》的游戏，只是它更加真实。



《枪手——代号47》中，你是一个根据5位流氓大亨基因合成的杀手（刚刚还说它真实？），大概是天命如此，你骨子里就有着不安定的因素，你将要面对的波折也许将超过他们5个人之和。当然，正义永远在玩家一边，尽管是杀手，你也不是什么人都杀的，说明白些，你是黑暗公正的代言人。游戏的动作性并不太强，需要将大量精力用在准备工作上，可能真正的杀手也是如此，如果什么都不同就杀上街头，那不成了兰波了？这一点可以说是游戏的卖点，在经过太多激战之后，现在的玩家越来越需要“计划”了。游戏的图像不必多说，这是现在游戏生存的前提，玩过《神偷》的朋友应该不会怀疑什么吧。玩家将以第三人称的视角进行游戏，这种观赏性强的效果的代价就是操作会有些不便。



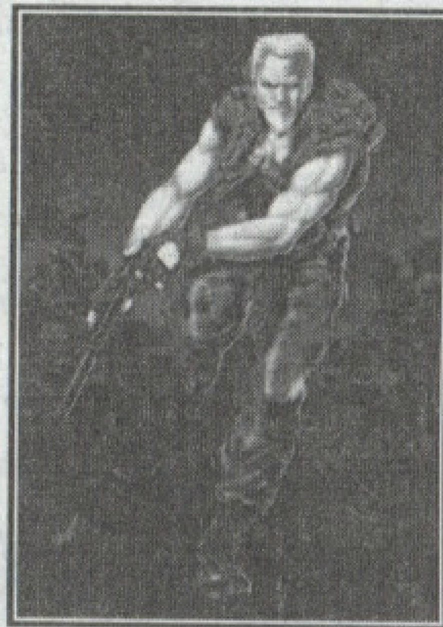
虽然我们提供的只是个DEMO，但是对这种形式新颖的游戏来说也算是较全面的资料了，在熟悉过之后，你应该会期待《枪手——代号47》。

三角洲特种部队之大地英豪

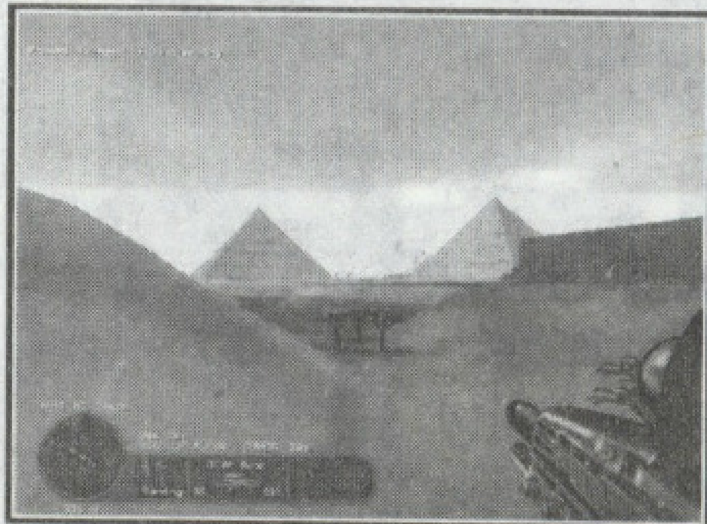
Delta Force Land Warrior

游戏类型：主视角射击
制作：Novalogic
发行：EA
系统配置要求：奔腾Ⅱ300、64MB内存、WIN9×

尽管同为主视角射击游戏，《三角洲特种部队》系列却有着和《雷神之锤》系列截然不同的感觉。由于极力追求游戏的真实性，《三角洲特种部队》深深吸引了一大批有潜在暴力倾向（玩笑）而又厌倦Quake描述的纯暴力、纯反射环境的玩家。他们认为，《三角洲特种部队》中的埋伏、搜索、一枪毙命才是真正的刺激，这和Quake那种面对面的厮杀比起来更令人感到恐惧和压抑。



一直以来，《三角洲特种部队》有一个遗憾，那就是图像效果，因为前两代一直采用2D引擎，所以无论怎样渲染，始终带有粗糙感。不过，当你看到《三角洲特种部队之大地英豪》的DEMO时也许会改变看法，在这一代里，游戏的画面终于有了质的飞跃了。如果和前两代比较，《三角洲特种部队之大地英豪》的最大变化应该就是图像了，游戏的情节无非又是让玩家去冒死完成各种任务，操作也没有多大变动（本来已经很合理了），只有用全新3D引擎塑造的图像能给人留下深刻印象。也许这和《雷神之锤Ⅲ》的华丽效果比起来不算什么，但《三角洲特种部队之大地英豪》已经弥补了从前的空白，它使这一系列不再有致命缺陷。DEMO只提供了1关试玩，关卡任务发生在埃及，游戏将埃及特有的风格刻画出来，大到广阔的沙漠，细到墙上的壁画，表现力都远远超过前作。此外，在DEMO关中，玩家可以使用5种武器，有些是新设计的，不过在总体上并没有出格。



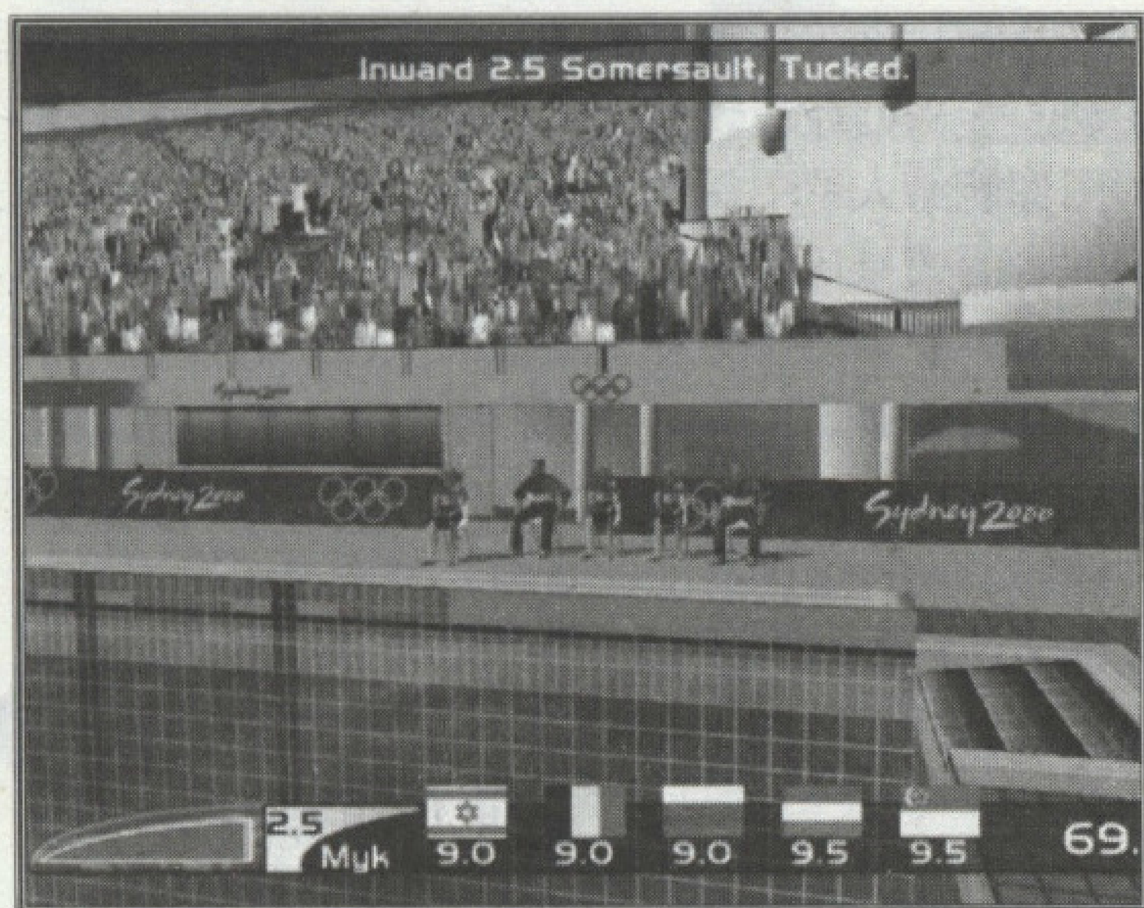
我们提供的只是DEMO，所以你可能还不能从中体会太深，而且在正式版中，有些设定有可能会被修改。不过，你可以从这款DEMO里得到这样的结论：《三角洲特种部队》系列已经趋向完美。

2000年悉尼奥运会

Sydney 2000

游侠创作室 HAPIII & ALI

自从1896年希腊举办了第一届奥林匹克运动会以来，除了战争影响，4年一度的奥运会已经成为全球的传统赛事，并且是最高级别的世界体育盛会。奥林匹克运动会作为游戏出现在电脑上已经有一些时候了。远在20世纪80年代中期Epyx公司就曾经制作过夏季奥运会和冬季奥运会的游戏；到了90年代初，Accolade公司也制作了同类型游戏。但总体而言，综合类的体育游戏还是太少。进入了新世纪，电脑游戏技术得到了飞速发展，以前各种不可思议的图像和效果都能够化为现实了。Eidos公司看准时机，取得了制作2000年悉尼奥运会电脑游戏的唯一官方许可权，由旗下的制作小组Attention to Detail（ATD）制作了这个《2000年悉尼奥运会》（Sydney 2000），打算在自己的行业竞争中夺取金牌。Eidos开发小组的执行官Mike Kawahara，认为奥运会模拟游戏会有许多爱好者：“普通玩家会喜欢街机模式，那样他可以直接进入游戏开始比赛；而更狂热的玩家则能把他的选手通过训练和不同程度的竞赛从一个运动员培养成奥林匹克冠军。”听上去是不错，可是Eidos真能为12个不同的竞赛项目都做出漂亮的界面吗？更何况还有许多技术、能力、耐力等等个人指标，这些都够让人头痛的。



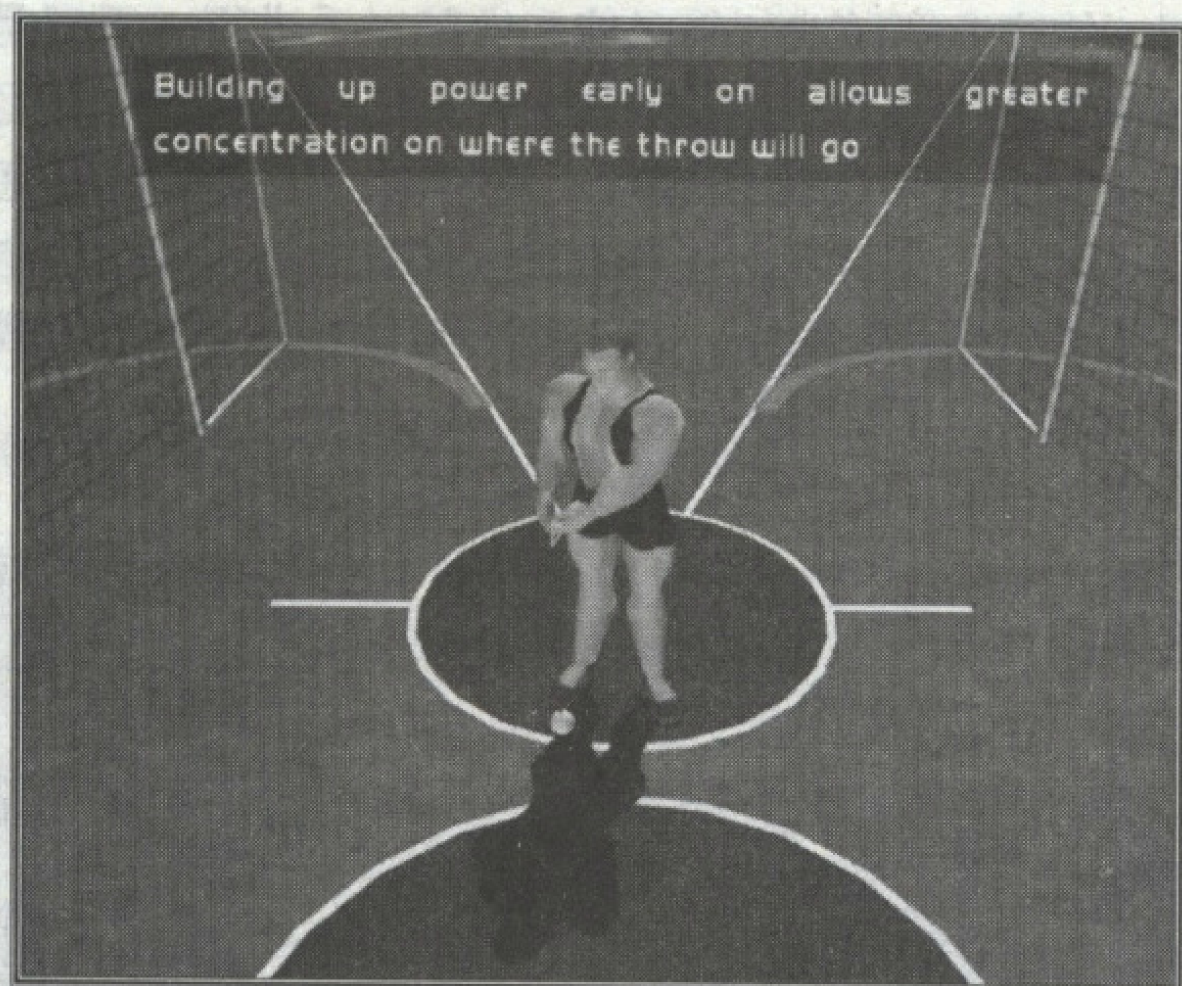
比赛项目

奥运会12种规定的竞赛项目将出现在《2000年悉尼奥运会》：100米短跑、100米跨栏、标枪、掷链球、跳高、3级跳远、100米自由泳、10米跳台跳水、举重（超重量级组）、双向飞碟射击、自行车、皮划艇、障碍滑雪（1992年在被取消20年后再次列入奥运会竞赛项目）等。所有的游戏设计都参照了2000年悉尼奥运会上将看到的实际场景，力求真实，这点从游戏中能够看出来。总共有32个国家的代表团和运动员出现在游戏中，比赛场地是完全按真实场景模拟，体育场比例、外观、地点都很精确。就连国际奥委会也积极参与了《2000年悉尼奥运会》的创作，它的原则是保持奥运会的完整性，当然任何一个描写奥运会的游戏它都会过问。游戏中不断穿插播放大量实况转播的奥林匹克节目影片片断，电视风格的拍摄镜头更好地体现了奥林匹克精神，前奥运会田径冠军Dwight Stones和Marty Liquori担任了游戏中田径项目的解说。

操作方式

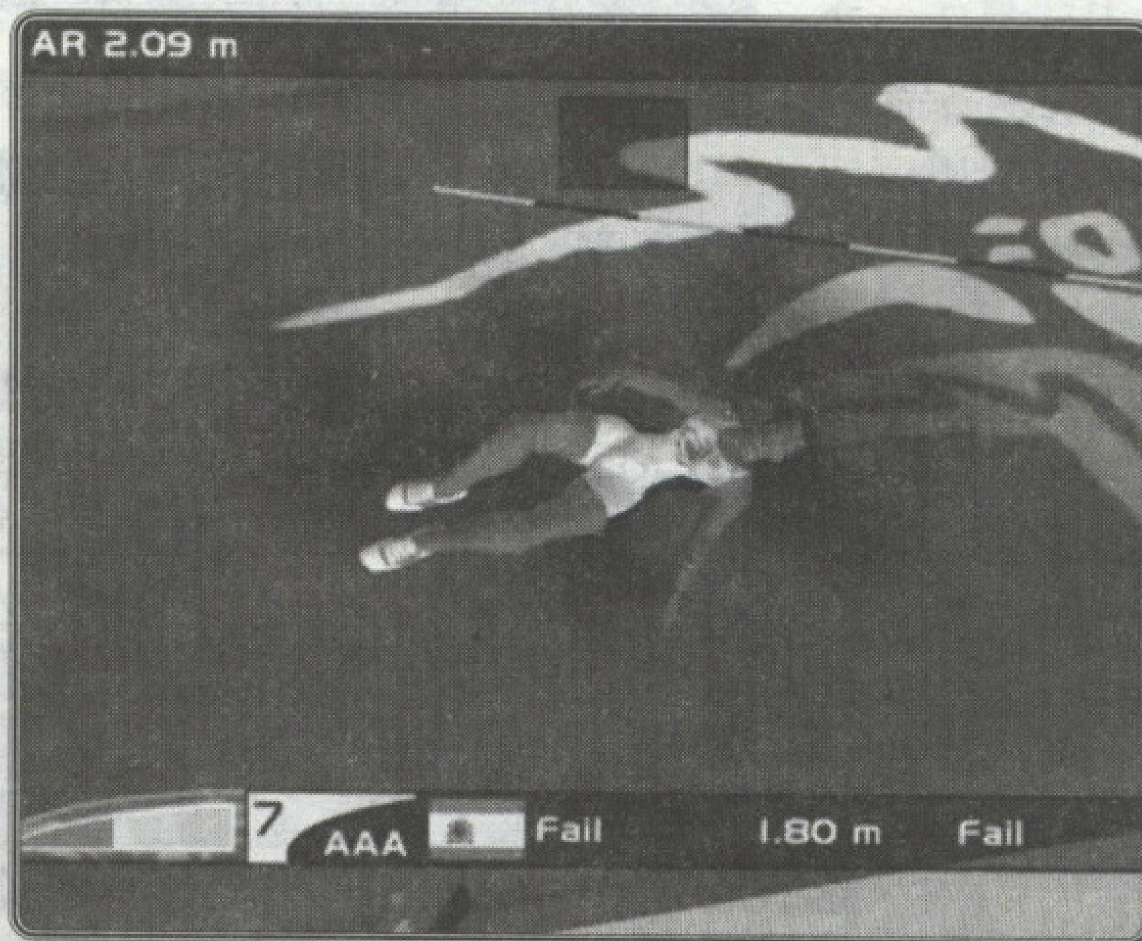
体育游戏同样属于动作游戏范畴，而动作游戏的一个关键之处就是操作方式。就拿1996年Bruce Jenner的《10项全能世界锦标赛》（World Class Decathlon）来说，尽管通过强调10项全能的速度和强度把玩家从早期的田径比赛那单调而繁琐的狂按键盘中解救了出来，但还是陷入了和其他的奥林匹克运动游戏一样的困境：瞬间的乐趣很快被沉闷所替代。《2000年悉尼奥运会》在操控方面设计得还算令人满意，无论是训练或者是比赛，都只要操作一些基本的功能键：两个产生速度或力量交替使用的功能键、一个执行特殊任务的行为键、瞄准射击或者操纵皮划艇的方向键。这会导致100米短跑显得乏味，但其他的比赛，比如3级

跳远和链球都具有游戏性和挑战性。最令人满意的比赛之一是跳水，那种真实性在同类游戏中是前所未有的。其缺点来自于多平台版本的设计，从较早发行的PS版本可以看出，显然开发小组并没有利用PC的优势，而是在PC版本里使用了与PS版本相同的游戏引擎。最明显的例子就是在游戏菜单界面中，输入玩家姓名居然不能直接用字母键输入，而是象玩游戏机一样用方向键移动选择，难道开发小组的人不知道我的键盘上也有104个键吗？



游戏模式

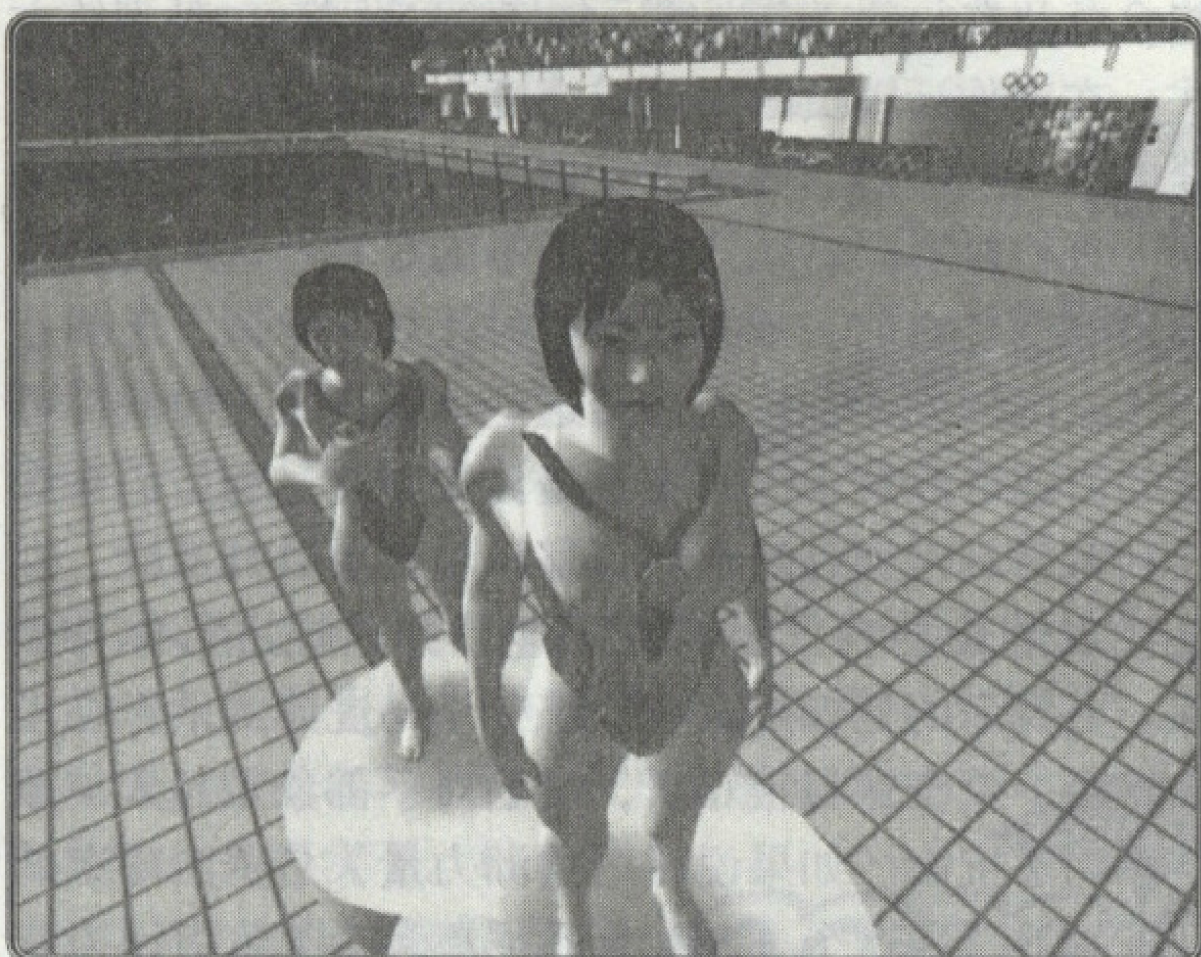
《2000年悉尼奥运会》有4种游戏模式：街机模式、奥林匹克模式、对抗模式、训练模式。对抗模式是让你和朋友在一台电脑上进行分屏游戏，真正能知己知彼……呵呵；如果你想快速进入游戏，可以选择街机模式。一旦你选定了一个国家代表团，也设置了难度等级（如果你太差劲就只有1分，如果你足够优秀则有5分），就可以直接进入所选择的比赛；训练模式会在无其他竞争者干扰的情况下给你无限的训练时间，让你一步步掌握每一种竞赛的要素；但要真实地感受奥运选手的体验，你必须尝试一下游戏中的奥林匹克模式，那是一种类似养成游戏和经理人游戏相结合的模式。你需要制定1个训练程序，设定你运动员的耐力、力量、准确度或者特殊竞赛中所需要的任何技能。总共有20种比赛训练，每场竞赛你都有2种训练方式。在对你运动员的力量或速度有信心以后，就可以开始进入资格赛，通过了资格赛，才有机会在奥运赛场上进行拼搏。然而让我受不了的是要想进入任何一种正式比赛之前，都必须要经过无数次单调、乏味、冗长、沉闷的训练过程，而这些训练是毫无游戏性可言的。或许开发小组的本意是让我感受运动员们辉煌胜利背后刻苦训练的辛酸，那样确实更具真实性，但是我玩游戏是为了要体验乐趣，并非想进行体育锻炼。更要命的是如果我在训练中马马虎虎的话，在正式比赛中就会输得很难看，电脑对手都象是超人一般让你无法抗衡。如果说《三角洲力量》是美国军方的训练教材，那这个《2000年悉尼奥运会》就可以当作美国体育代表团的训练内容了。



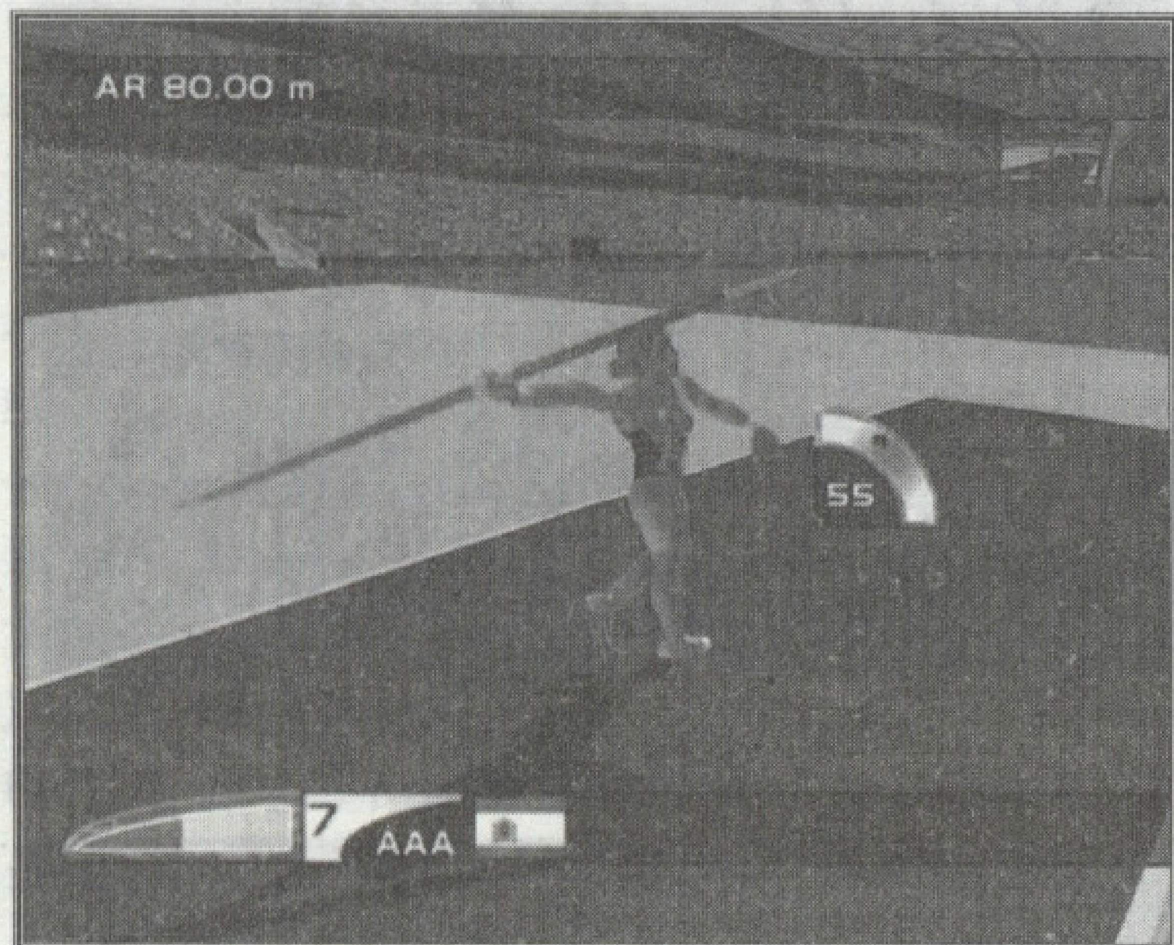


游戏画面

在屏幕上赛跑、跳跃、游泳的选手们的动作都是事先实拍，然后经过动态捕捉的。游戏采用骨骼系统，它会依据选手的动作进行实时调整。从游戏画面来看，游戏人物看上去非常逼真，而且包括一些栩栩如生的特征，比如呼吸频率的变化、肌肉收缩、面部表情都符合实际情形。开发小组证明《2000年悉尼奥运会》能呈现令人惊奇的静态和动态画面，游戏动画甚至能在1024×768的高分辨率下平滑地播放。当我在短跑比赛或跨栏跑比赛时，周围物体和运动员都有高清晰的影像；当双向飞碟划过你的面前时，目标闪耀着阳光反射——这足以使我陶醉了。《2000年悉尼奥运会》支持极高的显卡分辨率模式——例如，在TNT2上从320×200×16-bit到1280×1024×32-bit。而同时，照顾到低配置的机器，游戏采用软件加速的效果也不会很差。系统最低要求奔腾Ⅱ223MHz处理



器、64兆内存和一块3D加速卡；用赛扬300MHz超频到400MHz、128兆内存，甚至在100米短跑比赛中8个



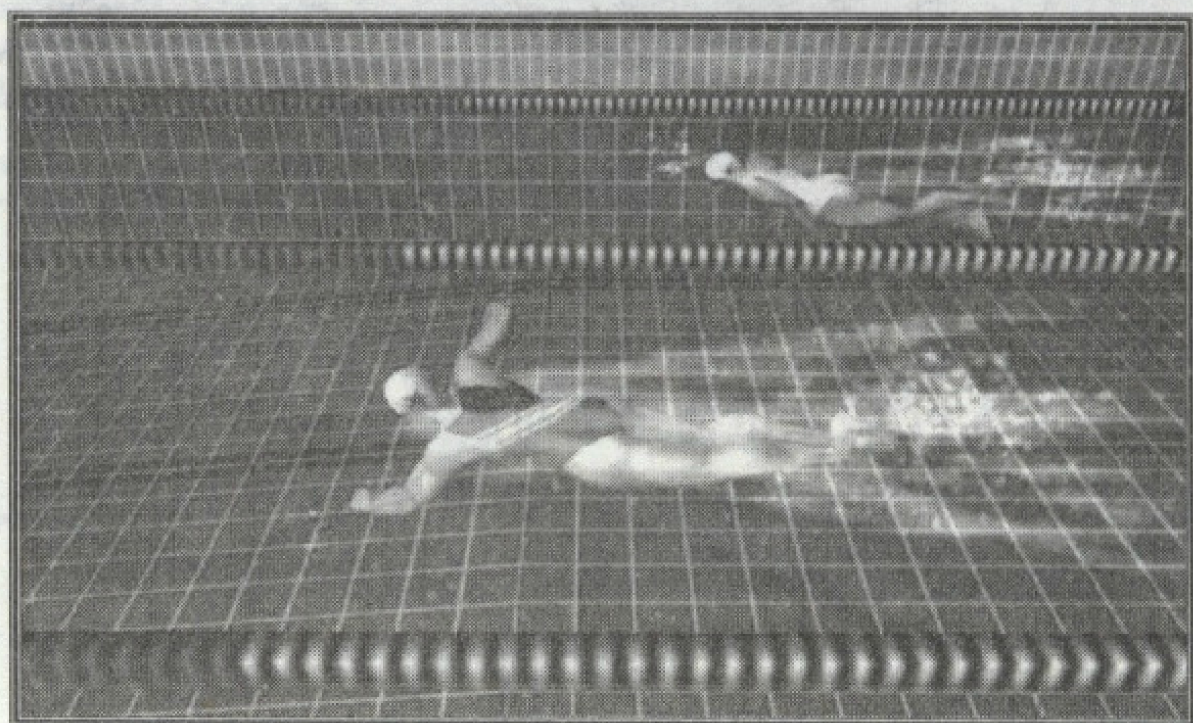
人同时冲刺，游戏仍能流畅地运行。

游戏音效

游戏中的音效并不很出色，除了场边观众吝啬的欢呼声、比赛中偶尔发出的摩擦声以及少得可怜的几首音乐之外，就只有绘声绘色的现场解说还算过得去。可是这现场解说也往往出问题，由于这些评论都是事先的录音，所以缺少变化，会出现解说与屏幕上的比赛不相符的现象。还记得“FIFA”中的解说吗？有时候守门员扑球脱手被补射入网，而解说还在兴高采烈地惊呼“精彩的救球”。在《2000年悉尼奥运会》中哪怕我已经打破了奥运会纪录，解说员还要语重心长地劝我必须有所提高，Faint，我觉得自己已经做得够好了。

连线游戏

体育竞赛游戏如果只能和电脑对手进行，无疑是很缺乏真实感的。但是非常奇怪，《2000年悉尼奥运会》居然就不支持局域网、英特网、Modem，一句话，就是不支持任何连线方式。试想一下：一边在电视上观看跳高比赛，一边上网去与世界各地的玩家较量，难道这不是乐趣吗？然而Eidos剥夺了这种乐趣，因为《2000年悉尼奥运会》同时开发了PC、PlayStasion、N64、Dreamcast版本，考虑到不同平台的销量问题，因此就没有提供连线功能。好在游戏还是提供了多人游戏模式，允许每场比赛里最多有8个玩



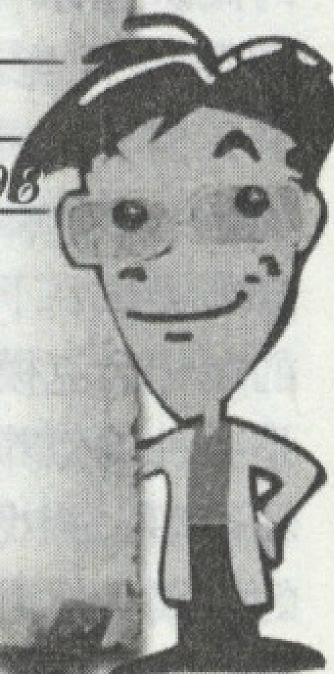
家。当然，那并不意味着你争取奖牌时都会精疲力竭，因为许多比赛——跳高、3级跳远、双向飞碟射击等等——每次只允许1个运动员参加。

总体看来《2000年悉尼奥运会》各方面都还算让我满意，而且Eidos的动作游戏（暂且也把这个游戏视为动作游戏）一直是所向披靡的，印象中还没见它失过手。我感觉除了操控方式上的缺陷和连线游戏方面的不足，唯一使我感到担心的就是这种综合类的体育游戏还从来没有真正取得过成功，但愿Eidos能福星高照。

总评 82

制作	Attention to Detail	类型	体育
发行	Eidos Interactive	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



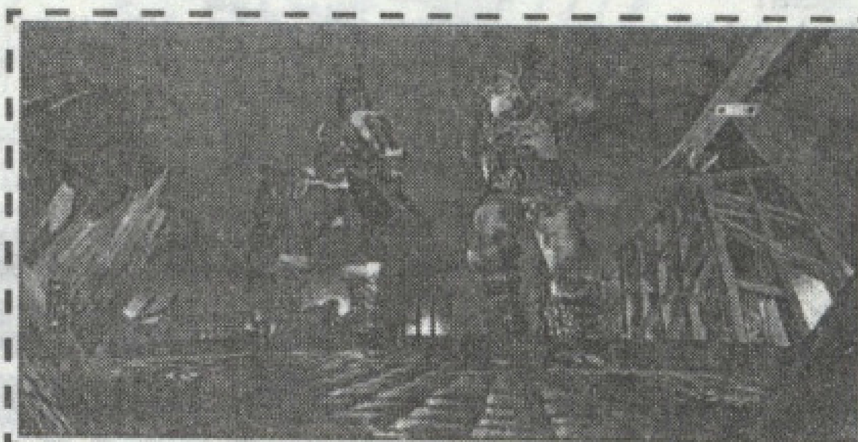
英雄无敌历代记

天津 奥杰

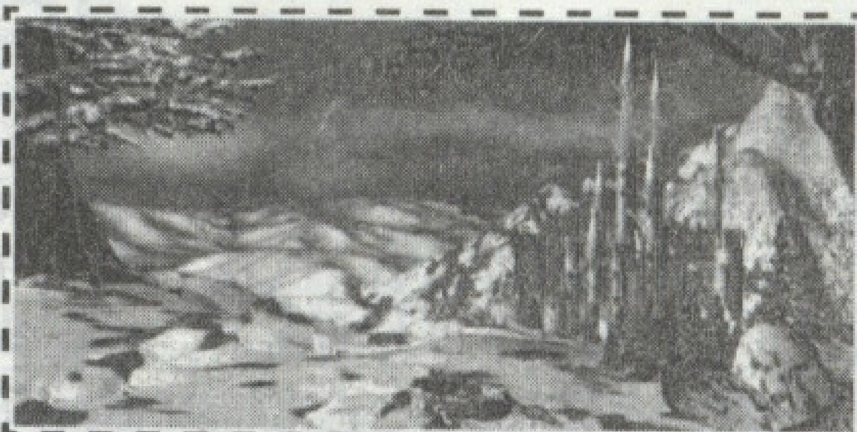
记得上大学时，经常泡在机房里玩游戏。那时什么游戏都玩，可是什么又都玩不好，归根到底只能用两个字来形容——失败。《仙剑奇侠传》里的迷宫走不出去，失败；《命令与征服》中采集不到资源（矿场经常被毁灭），失败；《模拟城市2000》里工业区、商业区和居民区的情况都是成负数增长状态，失败。

眼见我就要步入了游戏低能儿的行列，突然，出现了1款令我今生难忘的游戏——《魔法门之英雄无敌》，它使我脆弱的心灵摆脱了失败的阴影，重新找回了游戏的乐趣。那一夜4个战役全部通关，尽管离开机房时疲惫不堪，但却扬眉吐气，保留住一点精神头，骑车回到宿舍美美地睡了一大觉。后来，参加工作了，自己买了电脑，最想放到硬盘上的游戏自然是《魔法门之英雄无敌》，可是却怎么也找不到这张盘了。没想到的是在一张软件合集盘里竟然发现了《魔法门之英雄无敌Ⅱ》。安装之后，进入游戏，感觉画面精美了很多，连黑龙喷出的鼻息都看得清清楚楚。不用说我又是连续几个昼夜的鏖战，最终通关，再一次感受成功的快意。再接下来就是《魔法门英雄无敌Ⅱ——忠诚的代价》、《魔法门之英雄无敌Ⅲ》、《魔法门英雄无敌Ⅲ——末日神剑》和《魔法门英雄无敌Ⅲ——死亡阴影》，一个又一个的“魔法门之英雄无敌”，似乎与它结下了不解之缘。每个新游戏推出之后，我都会迫不及待地将它装到硬盘上，不知疲倦地玩了又玩。当然这时的我不需要用它来证明什么，因为我现在已经是一个铁杆的“英雄迷”了，从游戏中获得的乐趣不是只言片语就能说得清楚的。也许有的玩友会说“英雄无敌”有什么好玩，或许还有的玩友会说“英雄无敌”是什么游戏，我可以告诉大家：同现今正流行的那些3D游戏相比，“英雄无敌”虽然谈不上时髦，但是却别有风味，你玩过之后，相信你一定会爱上它。

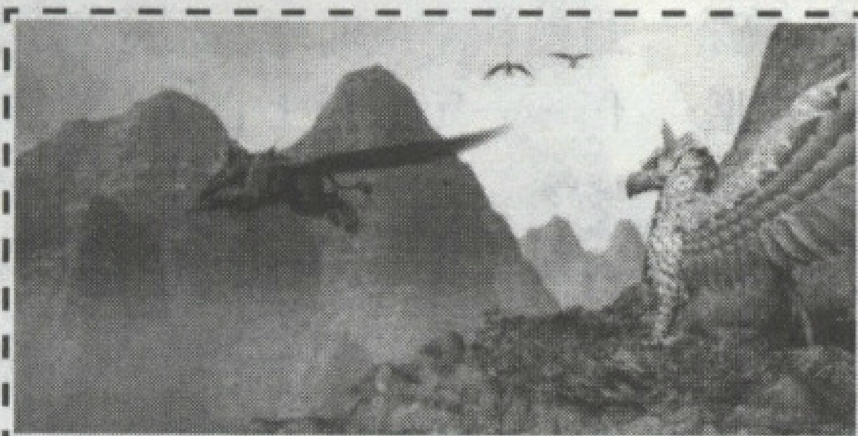




上面说了这么多并不是要游说，也不是要做广告，因为“英雄无敌”实实在在是不可多得的好游戏，它在欧美是稳坐第一把交椅的回合制战略游戏，简直就是3DO公司的门面和招牌。如今3DO公司为了使这个门面更显眼，招牌更明亮，继续推出了魅力十足的《英雄无敌历代记》，一款集4个战略冒险游戏为一体的系列游戏。这对于我这样的铁杆“英雄迷”来说自然是一个天大的喜讯，而且从相关资料来看，此次3DO公司推出《英雄无敌历代记》的目的是想借此游戏来吸引那些从来没有玩过英雄系列游戏的玩家。因为先前推出的英雄无敌系列游戏篇章过多，无尽无休的任务对于初次接触该系列游戏的玩家来说完成起来有些困难。如今推出的《英雄无敌历代记》则将每个历代记都作为一个独立的章节，每个章节都表现出一个独特的主题和故事。根据主人公Tarnum在众多大陆上留下的足迹，展现出他为了赎清年轻时所犯下的罪孽而四处铲奸除恶的历程。Tarnum是一个不朽的英雄，但是他始终被一种悬疑所困绕，就是永远都不能补偿自己年轻时所犯下的罪恶。4个历代记分别是《废墟战神》（Warlords of the Wasteland）、《地狱的征服》（Conquest of the Underworld）、《巨龙的冲突》（Clash of the Dragons）和《元素君主》（Masters of the Elements）。每个历代记中有8个任务，这些任务与先

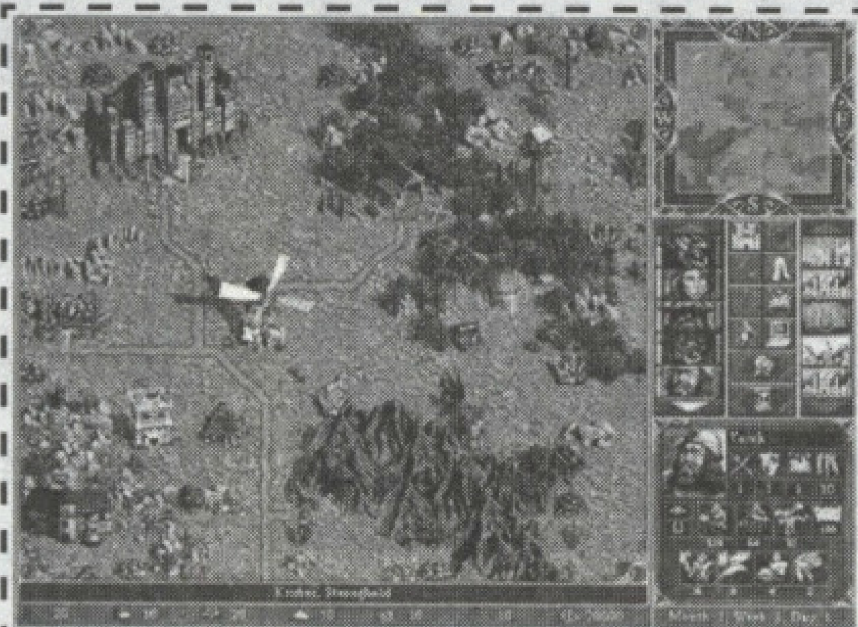


前游戏中任务相比简单了一些，对于最初接触英雄无敌系列游戏的玩家来说比较容易接受，而且《英雄无敌历代记》的故事不是按照年代顺序排列的，玩家可以按照任何顺序进行游戏。由于每个历代记都有自己的主题，因此在地形、城镇、怪物和物品方面都不尽相同。



在《废墟战神》中，贫困善良的人们一代又一代地遭受暴君的统治和压迫，Tarnum为了改变这段屈辱的历史，领导一支英勇的部队从家乡的要塞起义，开始了反抗暴君统治的征程。Tarnum带领着部队穿过贫瘠的荒地，跋涉于闷热的低洼沼泽，打败了气焰嚣张的魔法统治者，他的功绩远远超过了很久以前曾经打败过那些邪恶魔法师的传奇野人君主。

在《地狱的征服》中，阿丽森女王（Queen Allison）父亲的灵魂在天堂中遭到绑架。为了帮助阿丽森女王拯救她父亲的灵魂，Tarnum要保护阿丽森女王穿过充满诅咒的地下墓地和洞穴，经受炼狱的煎熬，消灭成群的魔鬼和不死怪物。



在《元素君主》中，沉寂了1万年的元素君主突然搅乱了世界的和平，将整个世界变成了一个巨大的战场。为此，Tarnum必须学习各种神奇的魔法，建设Conflux城堡，组建部队穿越魔法云城、明澈水池、巨石高地以及风、火、水和空气空间，消灭内心充满怒火的元素君主。

在《巨龙的冲突》中，龙族女王牟塔勒（Mutare）率领黑龙、红龙、锈龙、水晶龙和碧龙组成的军队向精灵族的森林城堡发动了攻击。精灵战士们无法抵挡敌人的进攻，不得不撤退到浓密的森林和魔法平原，而Tarnum则在关键时刻加入了这场战斗，与那些妄图将整个世界置于自己龙爪之下的敌人进行了殊死搏斗。

《英雄无敌历代记》乍看起来与《魔法门之英雄无敌Ⅲ》颇为相似，但是游戏中新添的地形、城镇、建筑、部队和角色，加上全新的战役对于老玩家来说极具诱惑力。特别是由于每个历代记都有独特的故事背景，使得每个战役都有一个焦点和相关性，这是先前英雄无敌系列游戏所缺少的。在先前的游戏中总是会发现地区混乱、城镇混乱、吸血鬼、半人马和魔鬼不分青红皂白地混编在一起，然后一股脑儿地冲了过来。但是在《英雄无敌历代记》中就不会出现这种情况，例如，第2个历代记发生在地下世界，这里只是燃烧的地狱和蔓生的地穴，居住着各种魔鬼和蹒跚的不死怪物；而第3个历代记发生在元素君主的王国中，主要战场则是有些令人迷幻的空气、地、火和水空间，敌人是各种希奇古怪的元素精灵。

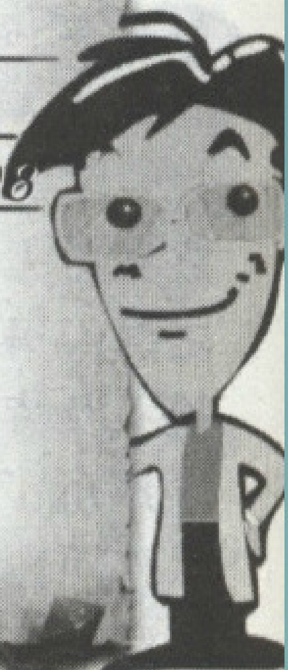
前面说过3DO推出《英雄无敌历代记》的目的是吸引那些从来没有接触过英雄无敌系列游戏的玩家，仅仅受到老玩家的欢迎还是不够，因此在游戏的整体设计上做了一些变动，希望更多的新玩家接受这个游戏。《英雄无敌历代记》的游戏操作与《魔法门之英雄无敌Ⅲ》稍有不同，其重点在于探索、冒险和战斗。除了游戏难度有所降低，每个历代记都有一个新手指南、分析图表以及上手关卡来帮助新玩家能够完成全部的冒险历程。由于《英雄无敌历代记》分为4个章节，每个章节1张CD。3DO公司出于对初次接触该游戏玩家的考虑，在每张CD上都安排了全部4个历代记的迷你战役，可以让玩家在试过之后，再决定是否购买其他的历代记CD。当然，3DO希望玩家将全部4张CD都买下来，而且对于铁杆的英雄迷来说只买1张CD绝对是大脑进水的表现。

“魔法门之英雄无敌系列”有点象一个不可思议的谜。尽管它使用的是一个越来越过时的图形引擎，编撰的是一个发生在绝对谈不上有想象力的由精灵、矮人和龙组成的幻想世界中的故事，而且坚决地在这个即时战略的时代恪守回合制的根本，但是不知何故几年来这个系列游戏却畅销不衰。或许它本身就是一个神奇的故事，希望它能够不断续写出新的篇章。

总评 83

制作	NEW WORLD COMPUTING	类型	策略
发行	3DO	语言	英文
载体	CD×4	环境	Win95/98

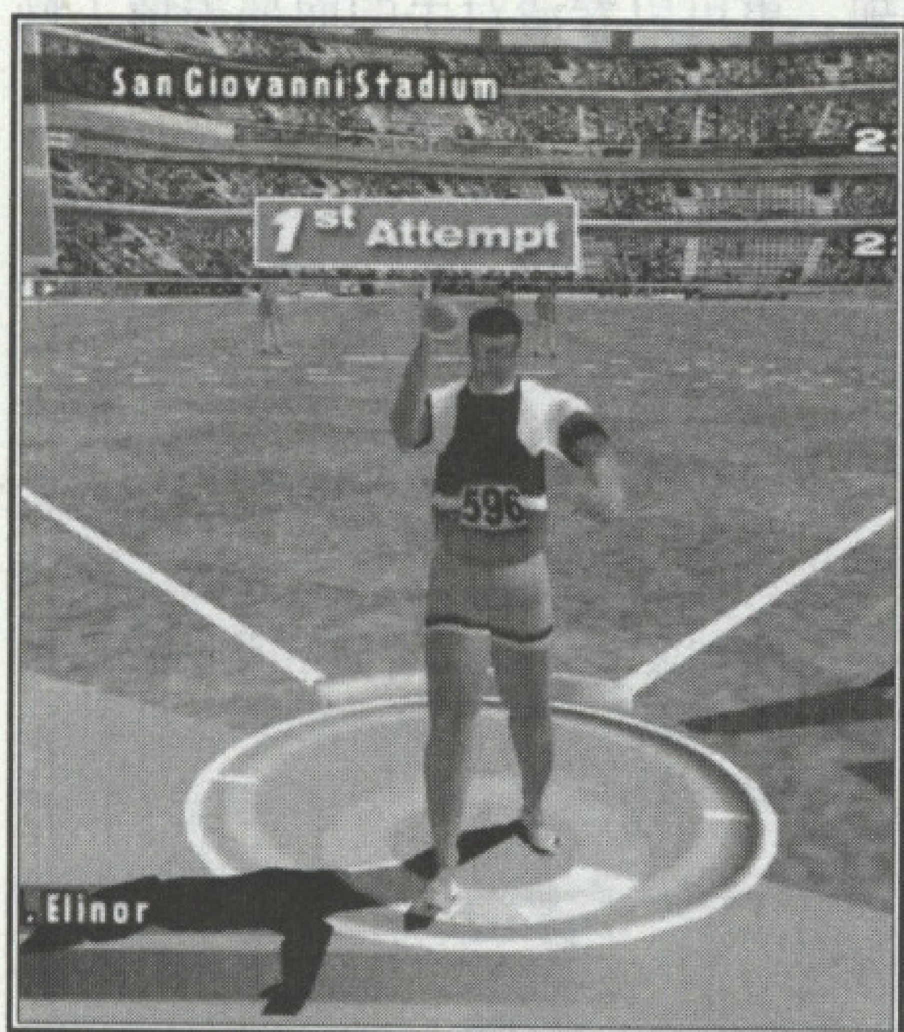
画面
音响
操作
剧情
娱乐



千禧田径运动会

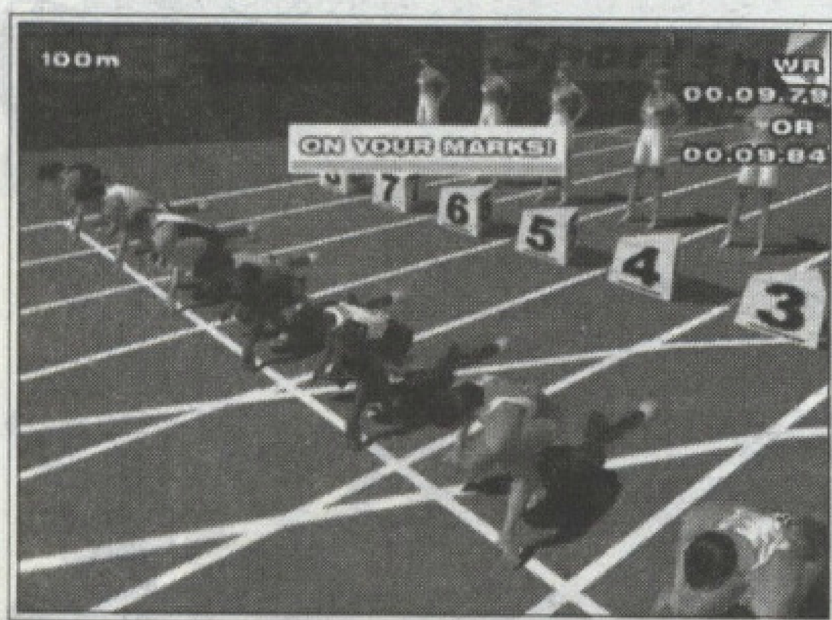
Sergei Bubka's Millennium Game

Midas Interactive Entertainment公司曾经制作了《本田嘉实多摩托车大奖赛2000》（Castrol Honda Superbike 2000）、《球杆俱乐部》（Cue Club），他们以制作体育游戏见长，这次在悉尼奥运会前夕又推出了《千禧田径运动会》（Sergei Bubka's Millennium Games）。其实该制作公司的确是想制作一个奥运会游戏，但是与其花巨资去购买奥运会官方许可权，还不如



另辟蹊径制作一个非官方的小型奥运会游戏。

从游戏的英文名称可以看出，制作公司特意用著名撑竿跳世界冠军和奥运会冠军布勃卡为游戏命名，也许是为了吸引广大体育爱好者的注意吧。1983年在赫尔辛基举行的首届世锦赛上，年仅19岁的乌克兰撑竿跳选手布勃卡初出茅庐就一鸣惊人，此后他连续六届包揽了世锦赛的冠军，另外还曾获得1988年汉城奥运会冠军，至今仍是男子撑竿跳世界纪录的保持者。由于跟腱受伤，布勃卡没能参加去年在塞维利亚举行的世界田径锦标赛，力争卫冕世锦赛冠军的计划成为泡影。今年他表示不仅要参加悉尼奥运会，还要力争夺取金牌……当然这和我们的这个游戏没什么关系。

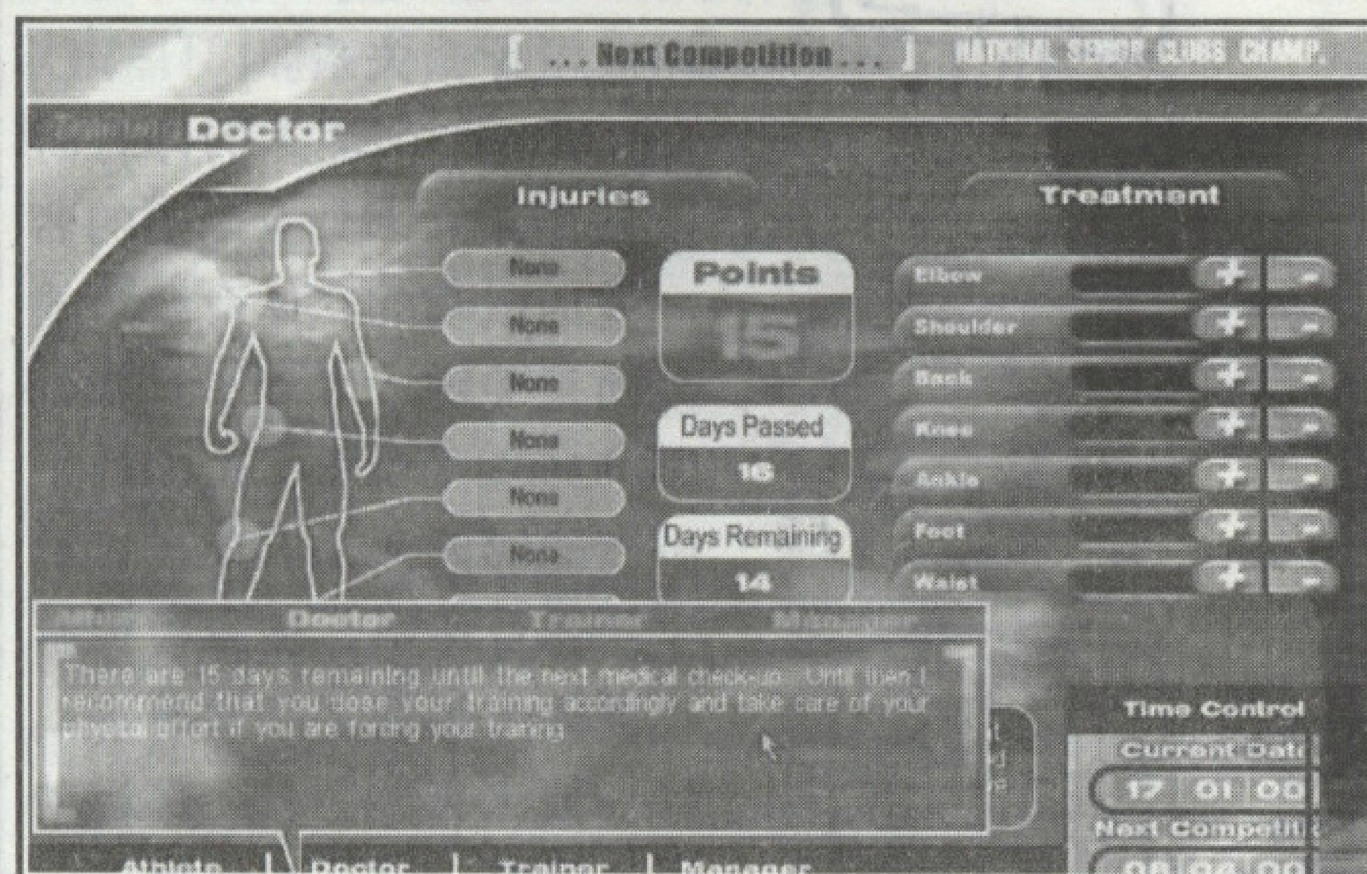


可是一个优秀的体育游戏并不是靠一个响当当的名字就能成功的。体育游戏的画面是关键，多亏了日新月异的3D图形引擎，使得这个游戏能够前所未有地接近真实的体育比赛，体育模拟游戏世界也得到了彻底改观。每一种比赛过程和全部运动员都用惊人的画面效果加以表现，也包括了那些全3D的巨大体育场。游戏场景包括体育场内外和周围环境，总共有15种远近不同的游戏视角和电视转播风格的视觉效果将这些国际比赛呈现在你的电脑上，让你把所有比赛都看得清清楚楚。

游侠创作室 HAPIII & ALI

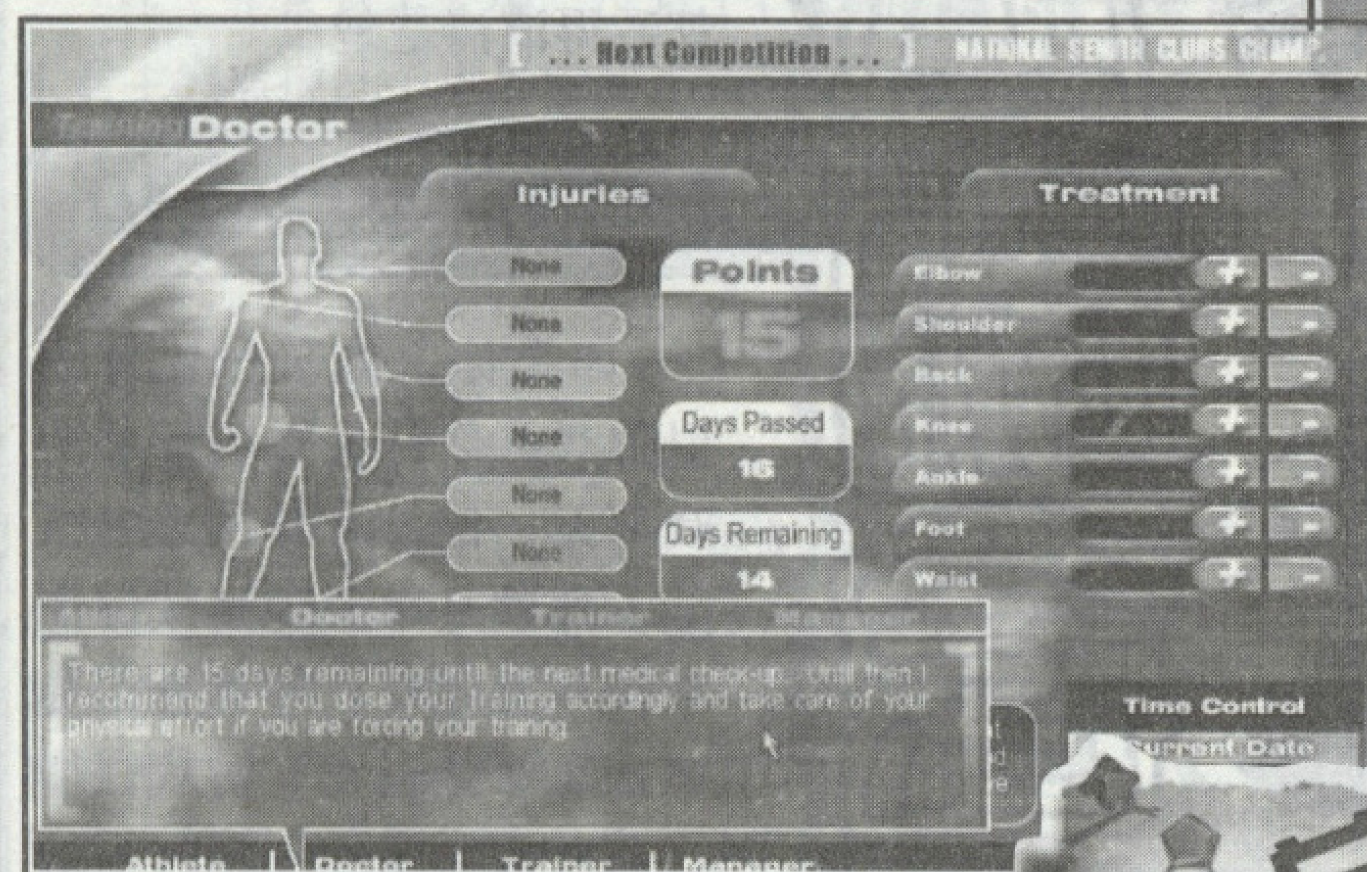
如果你以前玩过体育模拟游戏，你就会知道那些游戏都无一例外有着致命的缺陷，那就是单调地猛按键盘或游戏操纵杆，使体育比赛变成了手指运动，游戏往往在某些按键遭到损坏时不得不终止（EA的《FIFA96》就曾经摧毁了我3个IBM的原装键盘）。更惨的是玩家的手上会不知不觉地出现水泡，甚至会扭伤大拇指。值得庆幸，《千禧田径运动会》的开发小组设计了一种“小甜点系统”，在我控制的运动员脚下会有一个圆圈，这在足球和篮球游戏中已经很普遍了。而精心设计独创的“鼠标威力控制系统”（MDP）提供了瞬间游戏技巧，适时地用鼠标点击就会使运动员加速或起跳，免去了诸如撑竿跳时需要分别算

准按动好几个键的烦恼，让你从繁琐的键盘控制中解脱出来，真正领略体育竞赛的乐趣。尽管在《千



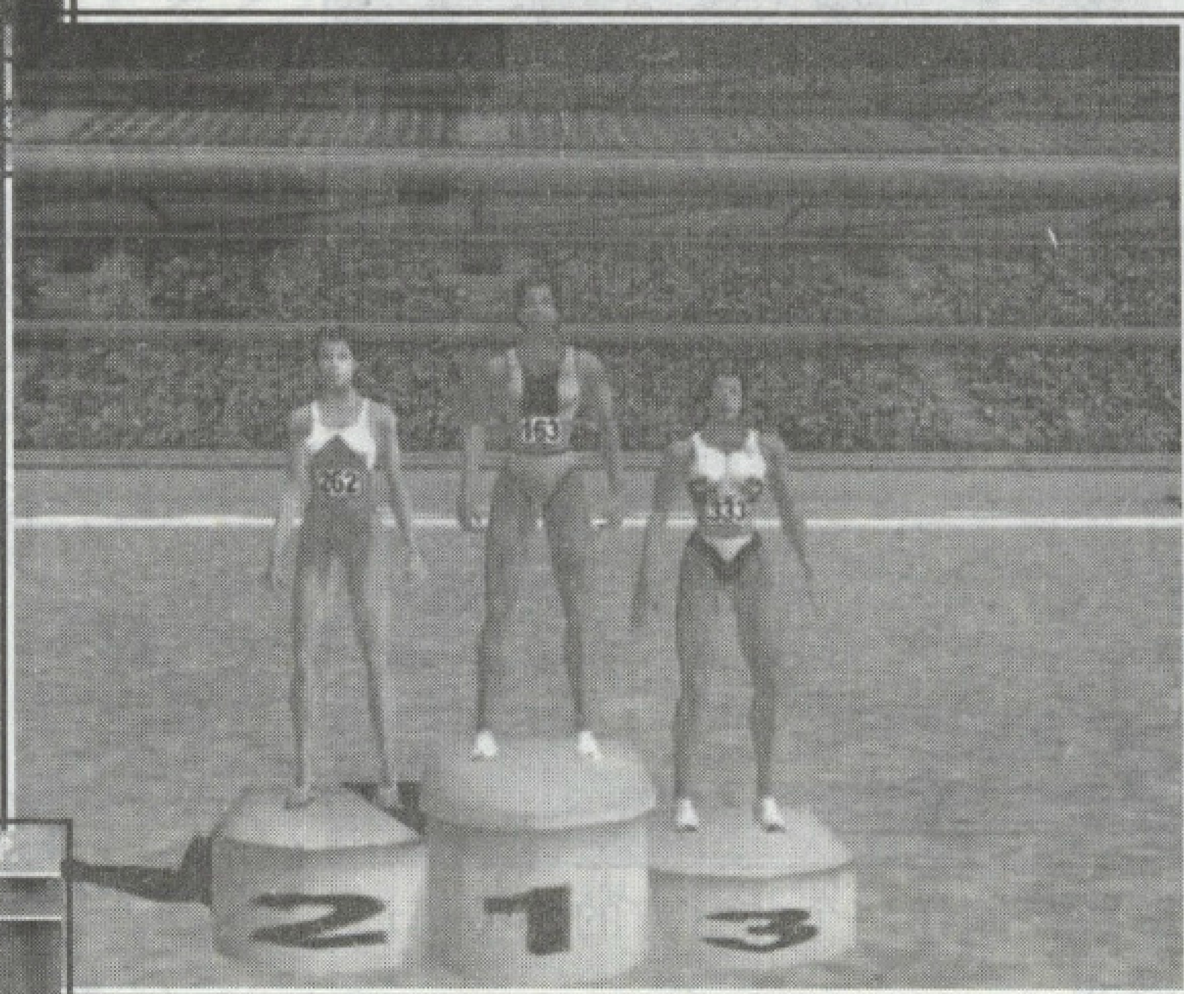
禧田径运动会》中还会频繁地点击鼠标，但毕竟已经改进了上述通病，毫无疑问将为你省下许多修理键盘和买新键盘的费用。当你打破了某项比赛纪录时，劝你还是别兴奋过度，因为许多键盘就毁在如此的冲动之下。

《千禧田径运动会》中的比赛项目包括：中短跑——100米、200米、400米跑，110米、400米跨

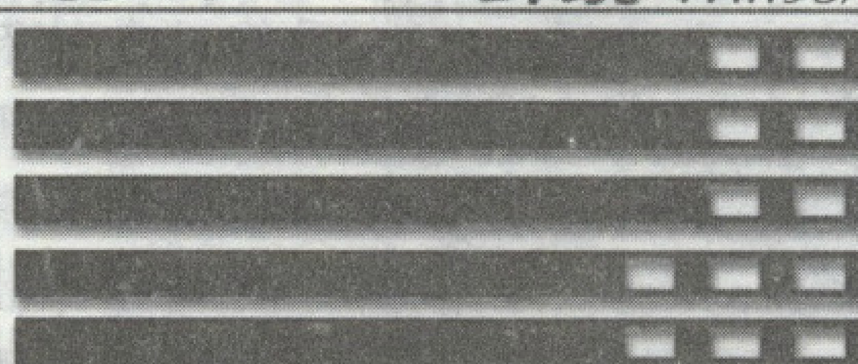


栏跑，100米、400米接力；长跑——800米、1500米、3000米障碍赛跑、5000米跑；跳跃项目——跳远、3级跳远、跳高、撑竿跳；投掷项目——铅球、铁饼、标枪、链球。你可以参加所有田径项目比赛，甚至还分男子和女子项目，因为男女不同的比赛其物理效果不尽相同，从外观上也能看出很大的区别。如果你擅长跳水或者举重……这个游戏不适合你，因为根本就没那些比赛项目。

游戏中分为几个不同的模式。在团队比赛模式中，你必须控制1个参赛代表团参加所有19个比赛项目；在单人比赛模式中，你将分别控制8个选手参加比赛夺取胜利；在训练管理模式中，你要训练战术水平、治疗伤病员、制订管理条例；多人游戏模式允许8人通过网络对战。游戏还支持2人在同一台主机上用分屏的办法比试，你不仅能看到对手控制的游戏人物的各种表现，更可以看清对手的面部表情（恼羞成怒？）。



如果你不是很反感那些物体边缘的锯齿，并且乐意忍受单调重复地点击鼠标，《千禧田径运动会》还是能为你带来不少的竞技游戏乐趣。它给你带来了诸如分屏对抗、鼠标控制系统等新的技术和崭新的思维方式，不太挑剔的话确实算是一个不错的综合类体育模拟游戏。



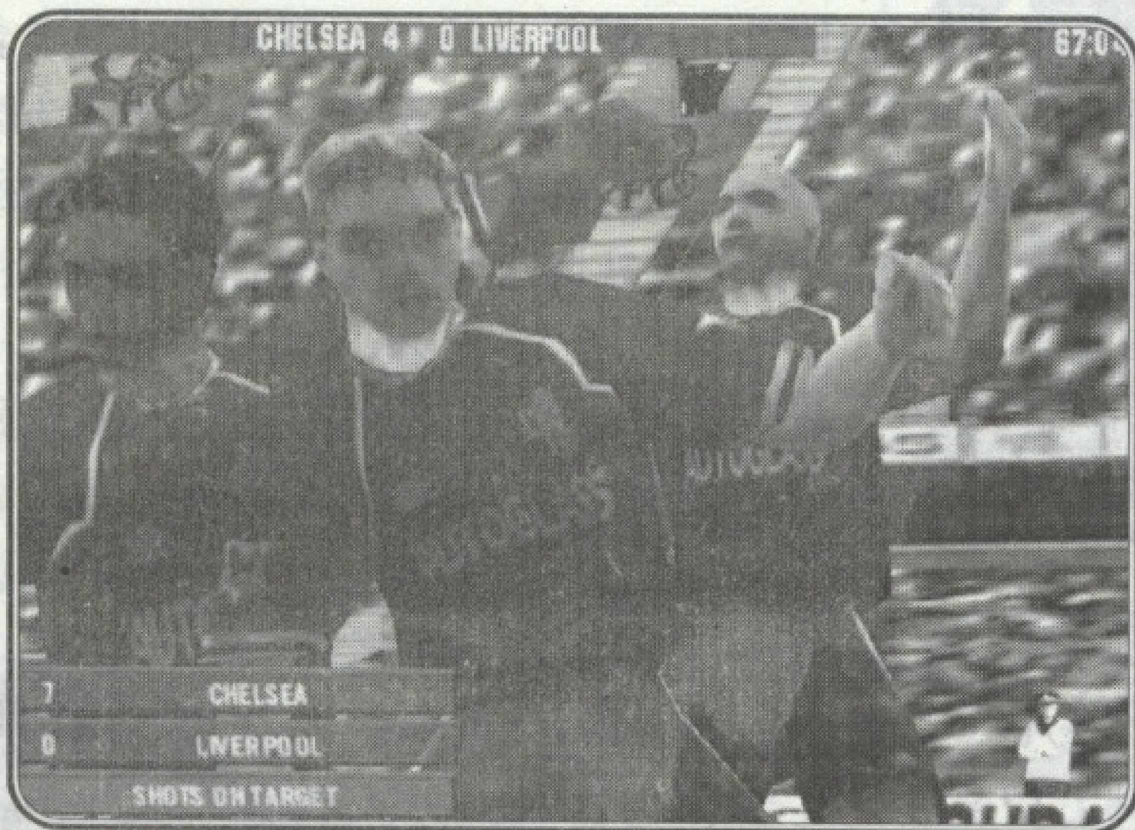


英超全明星足球2001

FA PREMIER LEAGUE STARS

北京 碧落

EA SPORTS一向是体育游戏魁首，它的FIFA系列、NBA系列都是十分经典的体育游戏。当FIFA系列在PC足球领域独领风骚的时候，EA SOPRTS却又另起炉灶，开发了FA Premier League Stars（英超全明星足球）系列，其目的无疑是为了在原有“FIFA”的基础上尝试新的突破，确立一种新的足球游戏理念。去年年底，EA SPORTS推出了《英超全明星足球2000》，结果却是反响平平，甚至许多玩家对其非常不满。的确，这款游戏比起后来的《FIFA2000》实有天壤之别，也难怪许多玩家忿忿不平。时隔一年，EA SPORTS卷土重来，再度推出了《英超全明星足球2001》。基于上一代游戏的阴影，不少玩家依然对这款游戏的品质表示怀疑，不过，当真正深入进去之后才发现，EA SPORTS不愧是体育游戏的高手，一年的时间，他们的进步是难以想象的。《英超全明星足球2001》已经绝对是一款优秀的足球游戏，或许在不久的将来，PC足球游戏将会出现由两个同是EA的产品双雄并立的局面。



游戏的画面比上一代改进了不少，尤其在一些细节方面做得很下工夫。看台上挥舞的旗帜，看台边维持秩序的警察，甚至天上的白云，地下的纸片都细致入微。人物的肖像做得更加精美，尤其是一些知名人士，例如阿森纳的大卫·希曼，不用去看他的号码，只要看看他的胡子和神态就能一眼认出来。游戏的氛围营造得不错，尤其是当入球以后，巨大的“GOAL”字撑满屏幕，再加上点缀的许多小星星和解说员慷慨激昂的欢呼，让人如亲临现场般感受到赛场愉悦的气氛。

与上一代一样，游戏的控制键是方向键加上B、N和M键，这和FIFA系列惯用的A、S、D键不一样，大约许多玩家一开始都会不适应。不过不能自己设置键位，是FIFA系列一直以来的缺憾，而如今的《英超》系列却依旧继承了这一不足。好在B、N、M的作用与“FIFA”的A、S、D基本一致，于是除了位置的右移外，还没有太多的不适，也算是不错了。

游戏的控制键比较简单，除了上面3个键外，H键是加速，G键是挑球过人，大致相当于“FIFA”中的E键。本游戏中也可以使用组合键，但远没有FIFA系列复杂，基本上就是Alt与B、N、M3个键组合使用，而Ctrl键作为组合键的功能被取消了。组合键减少，于是在比赛中的花哨动作也就没有那么多，像“FIFA”中那样，个人带球突破，连过对方好几人的情况就很难发生了，取而代之的是群体的配合，也就更好地体现出足球的集体运动观念。同时，个人的动作减少，必然使打法显得粗犷一些，或许这也更符合英超联赛的实际情况。

在球员踢球的时候，长传、起高球和射门都加入了蓄力条，玩家可以控制球员是传远还是传近，下底之后是传前点还是传后点，而射门也可以选择是轻推还是大力抽射。这些变化或许是从科乐美的实况足球中得到了一些启发，但无疑是PC足球游戏的一大变革。进攻的手段更加多样化了，也必然增加了游戏的趣味性和真实性。但有一点不足，就是在发任意球和角球的时候，没有表示方向的箭头，使玩家不知道会将球发到什么地方，我想玩惯了“FIFA”的朋友可能会有些不适应的。

游戏中的抢断有了一定难度。断球与FIFA系列一样，也分为倒地铲球和贴身逼抢两种。倒地铲球防御

面积比较大，但必须配合方向键铲球，不像“FIFA”当中，无论什么角度，球员都会自动向球的方向铲去，这样，命中率也就比较低。而且从侧面和背后铲球是很容易犯规的，弄不好还会吃牌。而贴身抢断相对于铲球来讲命中率高些，但由于贴近对方并不容易，而且一般从背后断球很难成功，所以也有一定难度。而且贴身围抢，一旦对方躲过去，我们的队员就会被抛在身后。



不仅仅是铲球的时候需要加上方向，事实上，球员做任何的动作，都和当时所按的方向键有关，不会再像以前的“FIFA”那样，只要大致方向正确，队员就会自动向最理想的位置传球。玩家可以利用这一特点，打出直传斜插和斜传直插等配合，将球传向我方队员的身前，待第2名队员跑动到位时刚好可以拿到球了。



游戏中加入了身体对抗这一因素。虽然在篮球游戏中，早就有了这一概念，但在足球游戏里面却还是第一次。加入这一因素后，球员在跑位，尤其在近身对抗的过程中，会明显地感觉到与以往的足球游戏不同。身体对抗事实上是非常重要的部分，完善了这一细节才能使游戏更贴近真实。其实，这种身体对抗在实况足球当中早就有了体现，不仅是身体的对抗，甚至手上的拉扯动作，让人感觉真的是很专业。在这点上，EA的足球游戏还有待进一步提高。

比赛过程中，裁判的判罚尺度还是不错的，可见制作小组下了一番工夫。例如从侧面和背后铲球就很容易被吹犯规，但是在前场和中场，一般不会出示黄牌警告；但如果是在后场，尤其是对方进攻时，你的队员通过铲球犯规阻止了对方的进攻，那就一定会被出示黄牌警告，一些情节严重的甚至会直接被红牌罚下。

游戏中，个别的控制键与FIFA系列有些出入。例如，用N键来贴身抢断，而不是与“FIFA”中D键相对应的M键，这在一开始让我很不适应。而切换控制队员则变成了M键。在本游戏中，电脑会自动把控制队员切换到离球最近的队员，当然也可以用M键手动切换。实际上，这本是一个体贴玩家的设计，但我感觉，有时候控制的队员在自己还没有准备的情况下被切换到别的队员身上，往往会导致防守混乱。

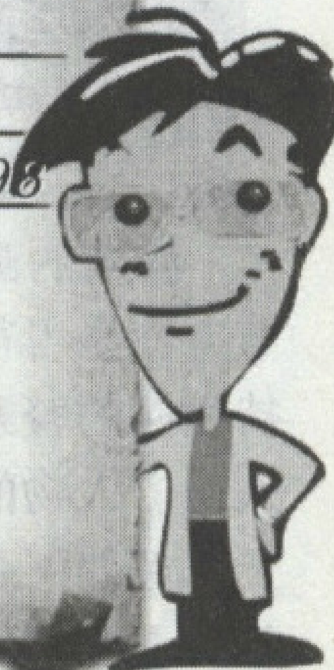
这款游戏中最值得称道的地方就是加入了球员的培养概念——无论是什么样一支球队，哪怕是曼联那样的超一流强队，在一开始都是比较弱的，需要玩家带领球队，通过比赛使队伍一天天强大起来，使队员一天天成长起来。每结束一场比赛，就会根据队伍在比赛中的表现，给队伍打一个分数，分数的多寡将直接影响到队伍的发展。影响打分的因素很多，例如胜负、进球、星级进球、每场的最佳球员还有公平竞赛。所谓公平竞赛指的是犯规次数少，没有红黄牌。其中，胜一场50分，平是25分；一个进球10分，最高分100分，一个星级进球25分；每场获得最佳球员加50分；取得公平竞赛资格，且对方也取得该资格，加25分，若自己取得对方没有取得，加50分。以上得分汇总，就是当场比赛的得分了。有了这些分值后，可以增加队员的能力，当然，要先增加主力球员的能力，当你的主力队员表示能力的星星都成金黄色以后，你就会发现比赛越来越好打了。

游戏可以进行友谊赛、联赛和训练。友谊赛就是随意挑选两只队伍打比赛。联赛是依照英超联赛赛程制定的分主客场循环制的比赛。上面所说的培养球员和球队，只有在联赛模式下才可以实现，友谊赛是实现不了的。训练则是正式开始比赛前熟悉磨合的必要步骤，在这里可以训练你的队伍（实际上就是训练你自己）。

总评 81

制作	EA SPORTS	类型	体育
发行	EA	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



编者的话：前不久，一个叫Spellbound Software的德国游戏制作公司推出了一款模拟经营类游戏——《航空大亨》（Airline Tycoon），碰巧我也刚把《交通巨人》洗白。于是，乘着余威我便打算再过一把当大亨的瘾。然而，进入游戏后，我才发现原来的种种美好愿望在这里都变成了泡影。



成都 子龙：从画面上看，《航空大亨》仍然没有摆脱牛蛙公司那种荒诞幽默风格的影响，整个游戏的人物造型都显得十分夸张。这样做的结果虽然能带来一些搞笑的成分，但就我个人而言，我更赞同写实的风格。而且，在这种所谓Q版造型横流的今天，难免会让人有腻味之感。所以，从这一方面看，《航空大亨》只能说是一个失败之作。

其次，游戏在设计上也缺乏应有的创新。虽然说模拟经营类是一个比较难有突破点的游戏类型，但至少游戏的制作者应该在这方面有所作为。象《交通巨人》中就出现了两种职业的选择。尽管这种职业选择是个很小的改动，但它能带给玩家一种耳目一新的感觉，同时也增加了游戏的可玩性。反观《航空大亨》，不仅所有的情节和任务设计都显得呆板俗套，而且在整个游戏中找不到一点可以称得上有创意的闪光点。如果要对它加以评价的话，用中规中矩来形容是最恰当不过的了。然而，作为一个玩家，我们可能更希望接受一些有创造性的游戏。因此，《航空大亨》被我拒绝也合乎情理。

此外，在游戏的操作上，我个人感觉比较烦琐。为了看航程安排，我每次都得不远万里地跑到办公室去核对日期。对于一个模拟经营类游戏，如果把大量的时间消耗在这些琐碎的细节上，我想这是任何一个玩家都无法接受的。尽管游戏制作者也设置了快捷按钮和提高游戏速度等方式来解决这个问题，但对一个新手而言，还不知要经过多长时间才能熟悉这种操作技巧。而性急如我的老玩家，如果等不及看提示的话，也要多走很长一段时间的弯路。

从游戏的AI值上看，它并没有宣传上说的那么好，顶多只是过得去而已。而且，我个人认为，在模拟经营类游戏中，电脑AI值并不是最主要的成分，制作者应该把重点放在各种相关因素的制衡和影响上，这也是我们通常所说的平衡性问题。只有这样，模拟经营才能带给玩家更多的乐趣。而《航空大亨》却正好忽略了这一点，我想，这也算是它的一个败笔之一吧！

北京 志云：说起商业模拟游戏来，那真是三天三夜也讲不完啊！姑且不论它源远流长的发展历史，就是扳着手指头一五一十地“数落”与此有关的游戏产品，那也得要好多升唾液……

在《航空大亨》出来以后，从游戏在图像和内容上面的表现来看，显然我们失算了。尤其是Spellbound Software小组（游戏制作者）虽然以航空运输为题，但是并没有拘泥于如何营造航运体系，相反，他们将读者放在了一个航空公司总裁的位置上，你需要签订运输协议、购买飞机和燃油、安排飞行线路、准备广告宣传、管理员工以及诸如此类的琐碎事情，跟现实的商业活动已经有所接近，不过并没有那么严谨和死板，有时候游戏反而带着一些卡通式的幽默在里面。



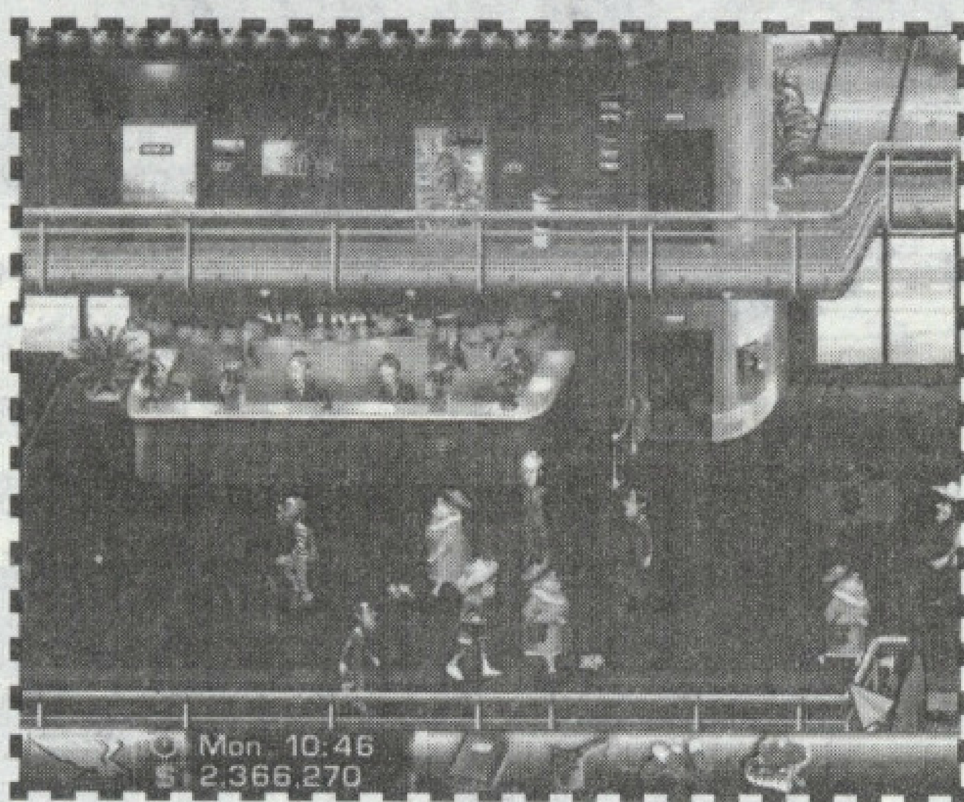


既然是商业活动，盈利自然是第一位的，虽然在战役模式里任务目标很多，包括了运载一定数目乘客或达到一定的声望值，但获取利润始终是最重要的。游戏提供了两种获取利润的方

式，一个就是所谓的“合同方式”，如果你签下合同，答应在某一天或某几天以内把一定数量的乘客运送到规定的地点，成功则有大量奖金，失败则面临更为严重的惩罚！而罚金往往是奖金的两倍有余！这跟另一款游戏《主题医院》倒有些类似之处。另一种赚钱方式就是传统的运输，如果你经营有道，就能从票价中赚取足够的利润，为你开辟更多更新的航线提供足够的资本。虽然两者有所不同，但是都要看你的经营管理能力如何，合理而庞大的航线不但会带给你巨大的利润，同样会有助于你合同的完成！

至少在这一点上，《航空大亨》还是很值得称赞的，令我禁不住有了一试的感觉。

北京 GLAMOUR: 由德国游戏制作小组Spellbound Software开发的这款模拟经营游戏给我印象最深的是游戏中强烈的竞争氛围，对习惯了《主题公园世界》、《梦幻西餐厅》这一类慢节奏的玩家来说，刚上手时一定会感到不适应游戏的快节奏。在《航空大亨》里，玩家必须不停地去接订单和争取航线，这两种经营手段是游戏中最重要的赚钱手段，只有争取到足够的订单和航线，才能确保公司的生存和进一步发展，如果在和竞争对手的争夺里失去了对订单和航线的控制，便会逐渐让对手坐大，威胁到自己公司的生存。和其他的模拟经营游戏不同，游戏中时时刻刻都可以让你感受到竞争对手的存在，感觉是在一种激烈对抗的环境下开始你的经营活动的，一不小心就可能破产倒闭，这样的危机感觉简直有些象你死我活的战略游戏，让人很容易联想到另一款经营策略类的游戏《商业大亨》，和市场上其他的模拟经营游戏确实有很大的不同。正因为这种浓厚的竞争气息，所以游戏中的关卡设计就显得很有特色。游戏中的16个关卡包括了不同的任务目标，从达到一定的利润额到完成特定数量的运输任务，以及达到一定程度的信誉度等等。虽然在《主题医院》中也有类似的任务，但是正因为有竞争对手的存在，使得模拟经营类游戏也经常有了“GAME OVER”的时候。



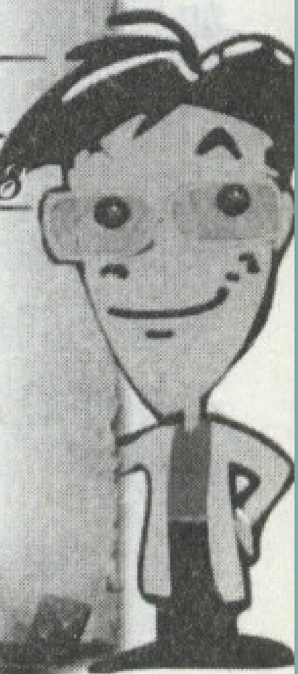
另外游戏比较出彩的地方是非常出色的AI设计，感觉也许是模拟经营游戏中AI水平最高的作品了。不过回头想想这也难怪，因为其他的模拟经营游戏中并没有那么明显的“敌人”存在，大部分时间是玩家在唱独角戏，竞争对手最多在信息栏中露一小脸，所以也就不存在什么AI了。而《航空大亨》中的竞争对手和玩家在大多数时候玩“人盯人”，而且很狡猾：电脑操纵的竞争对手非常具有开拓意识，对争夺航线和订单简直不遗余力，经常会发生从玩家眼皮子底下将订单和航线抢走的事情；而且他们非常善于利用证券市场，时常会通过收购其他公司的股权而后低价抛售来达到损耗玩家的目的；另外，竞争对手还很会利用他们从“Branch Auction”中得到的宝物来打击你的航空公司。游戏中的AI水平是随着玩家的战略水平提高而提高的，刚开始时玩家会感觉对手的威胁并不大，因此游戏的难度相对较小，但是随着玩家策略水平的提高，竞争对手的AI也会越来越高，游戏的难度也会随之提高。这样的设计对于刚接触游戏的新手可以说非常体贴。

编者的话: 在模拟经营类游戏几乎有些“泛滥”的今天，《航空大亨》的出现似乎有些“追寻潮流、勇不畏死”的精神。但毕竟僧少粥多，有数的各种商业活动基本上已经成了商业模拟游戏的题材，尤其是有关交通运输的，从很久以前的《运输大亨》到前不久的《铁路大亨Ⅱ》、《交通巨人》，无论水路、陆路还是空中都已经有了相关的制作游戏，并且多数都取得了比较大的成功，《航空大亨》在此时出现，我们有理由怀疑他们已经处在了“无路可寻”的境地。事实上他们也确实无“路”可走，海洋、陆地（包括公路和铁路）、空中（包括飞机和飞艇等飞行器）都已经有“前辈”们的足迹，任何贸然的深入，都必将带来失败的苦果和对自信心的打击。

总评 76

制作	Spellbound Software	类型	模拟经营
发行	Spellbound Software	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



交通巨人

TRAFFIC GIANT

北京 老八

德国JoWooD公司出品的模拟交通经营游戏——《交通巨人》，是在近来各种RPG大行其道后，出现在游戏业界的一股清新之风。亮丽而精致的画面，体贴的操作界面和细致的游戏方式，把我们在城市里每天都要经历的交通状况逼真地展现出来。

其实有关交通的游戏"古"已有之，《运输大亨》、《铁路大亨》算是最有名的两款，但是如此细致地展现城市公交与铁路发展的游戏，在我脑海里还真是找不出第二个。也正因为此，很多朋友在初次上手《交通巨人》时，一定会面临许多不曾预料的困难。

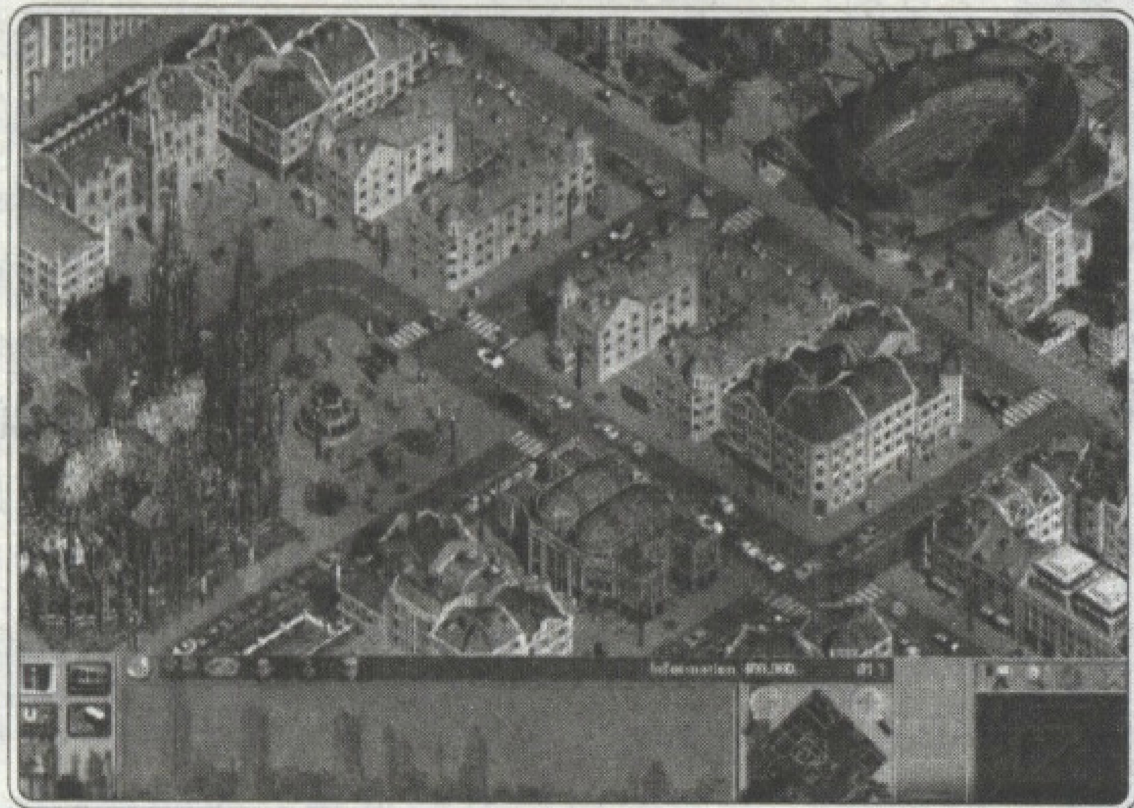
对于"交通"这个看似简单，实则复杂的社会问题，为了获得真实而细致的表现，游戏设计人员加入了一些特殊的"规则"。比如现实生活中大家每天除了常规的事情以外，还有很多计划外的出行——不定点的郊游、约会、拜访朋友等等。如果在游戏里把所有这些事情都详细地考虑在内，那么身为"市议会交通代表"或者企业家的你，将会被市民散乱的交通需求弄得焦头烂额，不知道如何设计交通路线。因此游戏制作者将身处城市里的社会人群分为三大"职能"块：上班的男性公民、负责采购的家庭主妇和永远去上学的学生（听上去好恐怖啊，看来人长大也不是一件坏事）。玩家所要做的事情就是设计恰当的交通路线（公交、电车或者铁路），设定合适的站台，然后用尽量先进而舒适的交通工具把这三个职能块的人群分别送到他们的目的地——工厂（办公楼、加油站等）、商场或者学校。另外，所有的家庭除了各自的工作外，还有多种娱乐和消闲方式，所以你还得负责把他们送往一些公共娱乐设施的所在地。



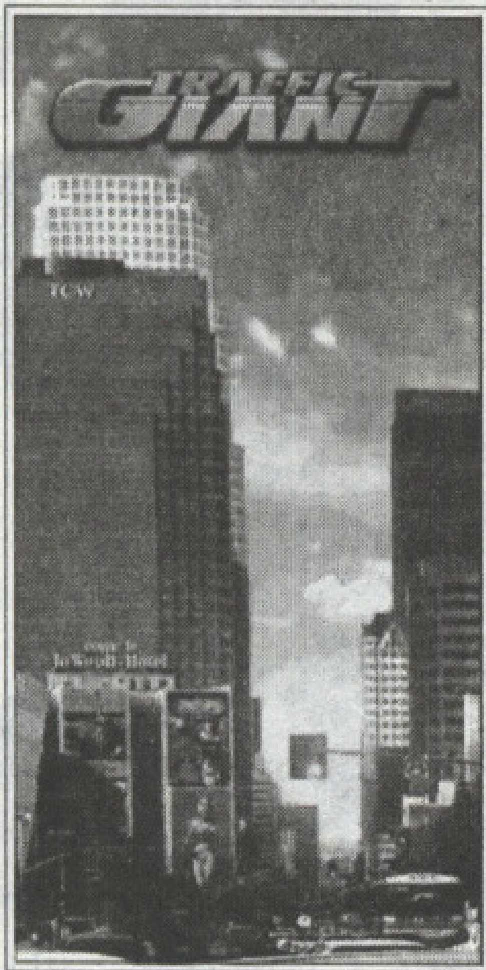
基于这种类似于商业活动中的"供与求"关系的存在，才使玩家面临了这样一个困难：随便建立的某一条路线绝对无助于你达到胜利的条件。作为一个交通代表的你，关心的是如何消除城市中的私人交通（在你的交通事业发展以前，市民们都是使用私家车来作为交通工具的）。不仅如此，你还必须使公司达到一定的价值以及适当的区域覆盖率。如果你是一个唯利是图的企业家，关心的当然只是你的利润和公司的价值，同时还要与竞争者争夺城市最大的区域覆盖率。但无论何种人物，你都首先需要明白，交通路线建立的基础是基于了解不同地域居民的需求状况以及满足这种需求的程度。举个例子，城市东侧有一座工厂，里面的员工基本上来自于东南边的居民区（同样为了简化，设计人员规定一幢居民楼里的所有男人都到同一个地点上班，女人都到同一个地方购物，学生都到同一所学校上学）。因此，合适的交通路线就是建立在这两地之间最为简洁的闭路连接——因为人们不仅要上班，还要下班回家，可以往返乘坐的交通工具当然最好，而且游戏里面也规定，任何一条交通路线都必须是闭合的！另外大家千万不要企图多绕路，如果居民们发现坐你的交通工具去上班将要耗费多于自己开车三倍的时间（这个限定还是很宽松的），他们就会拒绝使用你提供的工具，结果嘛，当然是你没有利润可得，而且覆盖率得不到提高。

这里要仔细谈谈覆盖率的问题。无论是在无时限（Endless）模式，还是战役模式里，获得一定的覆盖率都是一个很重要乃至唯一的胜利条件。但是这个覆盖率并不是指你的交通路线在城市里的分布面积，即

使把所有的街道都安排成一条路线，你也无法获得最大的覆盖率。从前面所述的“供与求”来看，如果你无法满足居民们的交通需要，也就是说市民们没有使用你的交通工具，那么覆盖率这项指标将无法得到提高。因此，关注需求，合理布局，将是你在游戏过程中必须时刻把握的要诀。如果你的路线就是循此建立起来的，那么只要一幢居民楼里有一人乘坐了你提供的交通工具，这个地方就算是纳入了你的交通体系，为你“性命攸关”的指标——覆盖率增添可爱的一点数值。



覆盖率上升，并不意味着公司价值的提高。公司价值包括了你所拥有的“硬件”产业和“软件”价值。“硬件”就是你曾经购买和建造的整个交通体系，包括公车、火车、站台、铁轨等设施；“软件”主要是指你取得的利润，直观上的反映就是你目前的资金数目。了解了这一点，有助于我们知道提高公司价值的唯一方式：获取更多利润，因为“硬件”产业同样是用你的利润换来的。利润的得来很简单：总票价收入-运营消耗-员工薪金-员工培训费用-其它成本（比如各种广告费用）=利润所得。根据这个公式，相信各位的最高学历文凭不是小学一年级以前，就应该知道如何进行调整以得到最大利润。不过我要提醒大家一点的是：利润最主要的还是取决于乘客数量，企图通过“无奸不商”来赚取利润的人，最终将被市民们抛弃。



那么如何吸引更多的人来乘坐你的交通工具？这个问题既简单也复杂——如果你怀着一颗体贴的心，那么乘客将会源源不断；如果你是利欲熏心的人，嘿嘿……不说你也知道是什么下场。一般而言，居民愿意乘坐你提供的交通工具，首先是考虑路线远近，还有需要换乘几次车（游戏中的居民最多允许三次换车到达目的地），然后是乘车费用、服务质量、公司信誉、运营车辆的质量和状况、候车时间等等。乘车费用由票价决定，服务质量跟司机的技术和服务态度有关，如果薪金高，司机的态度就会趋于友好（甚至卑躬屈膝？），员工培训费用提高，服务质量也会上升。公司信誉可以通过各种广告手段来提高。运营车辆的质量和状况则看你购买车辆的型号是否先进，平时维修是否及时到位。而候车时间视乎该路线上班车的数量——我想各位在现实生活中一定有过一等班车半个小时未到而心情焦虑的体会吧。

了解了有关达成胜利条件的要素之后，现在就让我们真正进入到城市交通建设中去吧！

在战役模式里，没有难度级别和游戏方式的选择，但你可以决定完成单个任务的任务级别。每个任务有三种不同的目标级别，用星号标记。要成功地完成任务，你必须在规定的时限内至少完成一颗星的要求。如果你达到了二星或者三星的要求，那么本关完成后接下去就会产生两个或三个任务，这样你就有机会跳关。下面我将各个任务的胜利条件以及攻略关键列出。

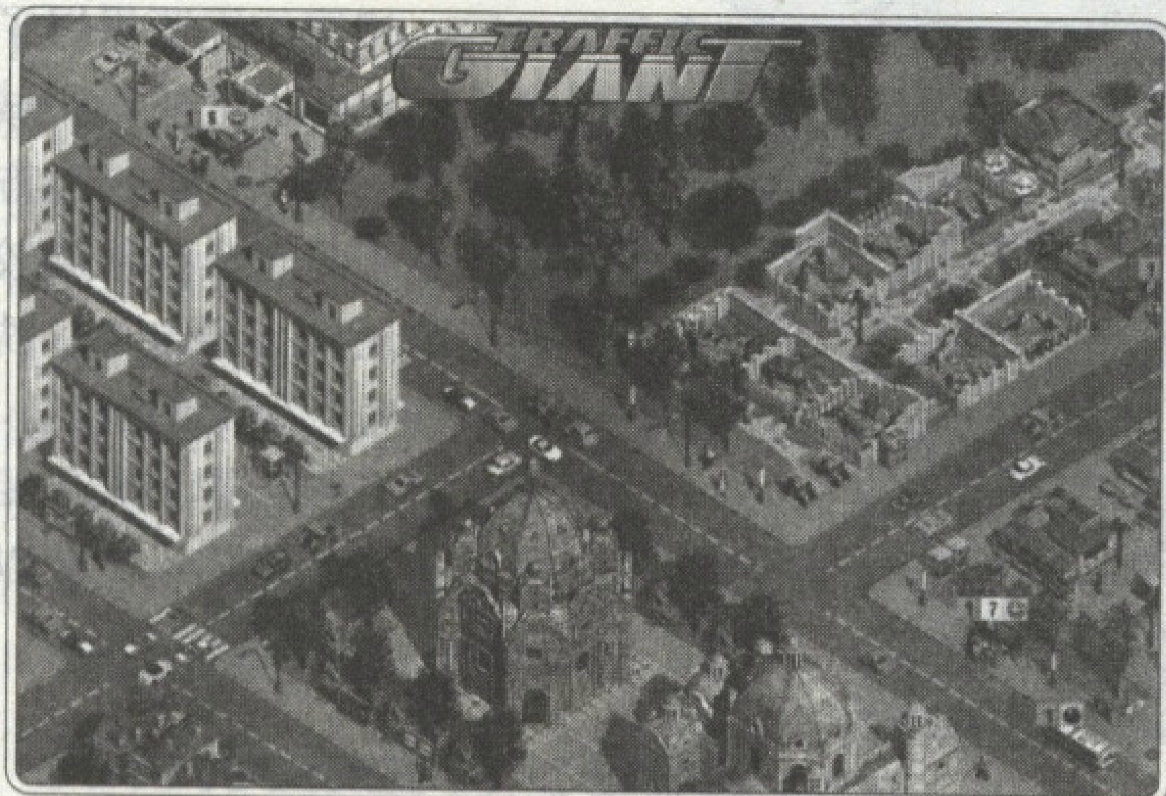
任务1：Limingdon

目标：公司价值：100万（★，一星）、150万（★★，二星）、2百万（★★★，三星）；覆盖率：40%（★）、60%（★★）、80%（★★★）。

时限：4年

攻关要诀：Lahnstein是一座很小的城市，甚至只能算是一个城镇，人口只有3782人。作为交通代表的你，需要建立起基本的交通网络，满足居民的外出需要，达到任务目标。由于城镇地方小，居民们外出的地方并不繁多，路线基本上也很简单且不遥远，只需要用公车系统就能顺利达到目标。地图中央的大教堂（有8百人次的访问量，算是最热闹的地方）、南面的工厂和商店都是人们常去的地方。但是大家最好选择那些人员来源地区比较集中的地方，这样可以避免设计过于繁杂的路线。另外一开始大家需要尽量先建造起通往学校（位于大教堂稍北面）的“大动脉”公交线，因为整个镇子里的学生就在这紧挨着的两所学校里就读，而利用外交手段中的“让学生免费乘坐”一项，可以大幅提升公司的信誉，从而吸引到大量的乘客，赚取大量利润，提高公司价值。但是另一方面，玩家也必须注意汽车的维护，千万不要发生车祸，否则公司信誉将在

一瞬间毁于一旦，因为市民们将在很长一段时间内拒绝乘坐你的公车，到时候完不成任务，哭鼻子的可是你！我所提到的这些问题，在以后每一关都同样需要注意。另外，如果玩家在规定的时间内没有全部达到



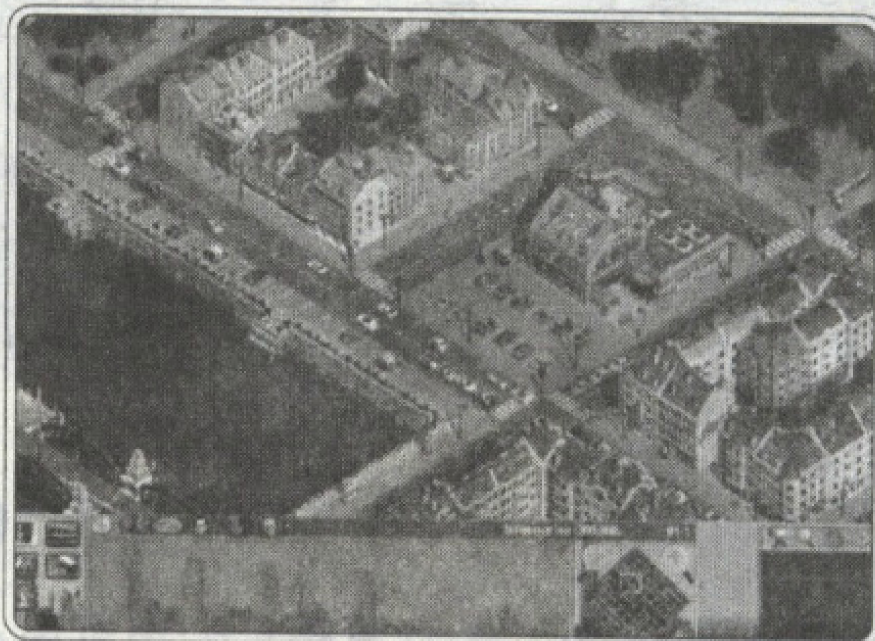
最初级的目标，虽然可以选择继续本关的游戏，但是已经无法进入到以后的关卡。所以一旦失败，只有重来。

任务2：Kirkham

目标：公司价值：200万（★）、300万（★★）、400万（★★★）；覆盖率：50%（★）、65%（★★）、80%（★★★）。

时限：8年

攻关要诀：前两关的目的都是为了让玩家学会如何让自己的公司盈利。Kirkham同样是个小地方，但人口已有5166人，这次你只能利用公车来达到目标。一开始自然是大力建造方便快捷的交通路线，以便最快地获得最多的利润，同时通往学校和娱乐场所的交通路线也不可少。在不断开辟新交通路线的同时，进一步提高服务质量，提升公司的声望和信誉，进而吸引更多的乘客、赚取更多的利润、建立更多的交通线路……相信三颗星的目标指日可待，所缺的，不过是另外一双手来加快操控。



努力吧，在八年的时间里，我相信你完全能够达到三颗星的水准（不到4年我就搞定了）！

任务3：Finchville

目标：购物：任意（★）、任意（★★）、40（★★★，此为百分数，后同）；学校：40（所有级别）；娱乐：任意（★）、40（★★）、40（★★★）。

时限：4年

攻关要诀：一个人口只有4864人的小镇，但这一次并不是要考究你的赚钱本领。不管你是否挣钱，你只需要在4年里通过建立交通运输线路，为大家提供前往学校、购物中心和休闲娱乐场所的方便，并达到一定的要求。比如地图南面紧邻的两所学校，承担着整个镇子学生的学习，因此你的公交线也将围绕此来进行。

其实经过前两关的磨练，我想大家一定早就对此了然于胸，完成此项任务当不费吹灰之力。

任务4：Auchland

目标：公司价值：3000万（★）、4000万（★★）、5000万（★★★）；工作：30（★）、40（★★）、50（★★★）。

时限：8年

攻关要诀：虽然还是一个小地方，但人口却令人吃惊地达到了9410人，整整比前面翻了一番，而你的目标也翻了不止一番。在这样一个拥挤的城镇里，只要你公司的声望和信誉度都不错，那么就不愁没有乘客坐车，所以你要做的就是仔细规划，并尽量满足乘客们苛刻的要求。毕竟，生活在这样一个拥堵的环境里，实在不能有一个赏心悦目的好心情，挑剔将是在所难免的。

任务5：Hurst

目标：公司价值：100万（所有级别）；覆盖率：40%（所有级别）；工作：任意（★）、任意（★★）、30（★★★）；学校：任意（★）、30（★★）、30（★★★）；娱乐：30（所有级别）。

时限：8年

攻关要诀：拥有8452人的小镇以及不算太高的目标，看来这是“一块蛋糕”，小意思啦。但是由于镇子郊区充斥着大量死胡同式的道路，令你的交通路线变得错综复杂，让人头痛。考虑到需要达成的目标众多，在建立交通路线时要注意多样化，即满足不同人群的外出需求，尤其是更加分散的娱乐设施。

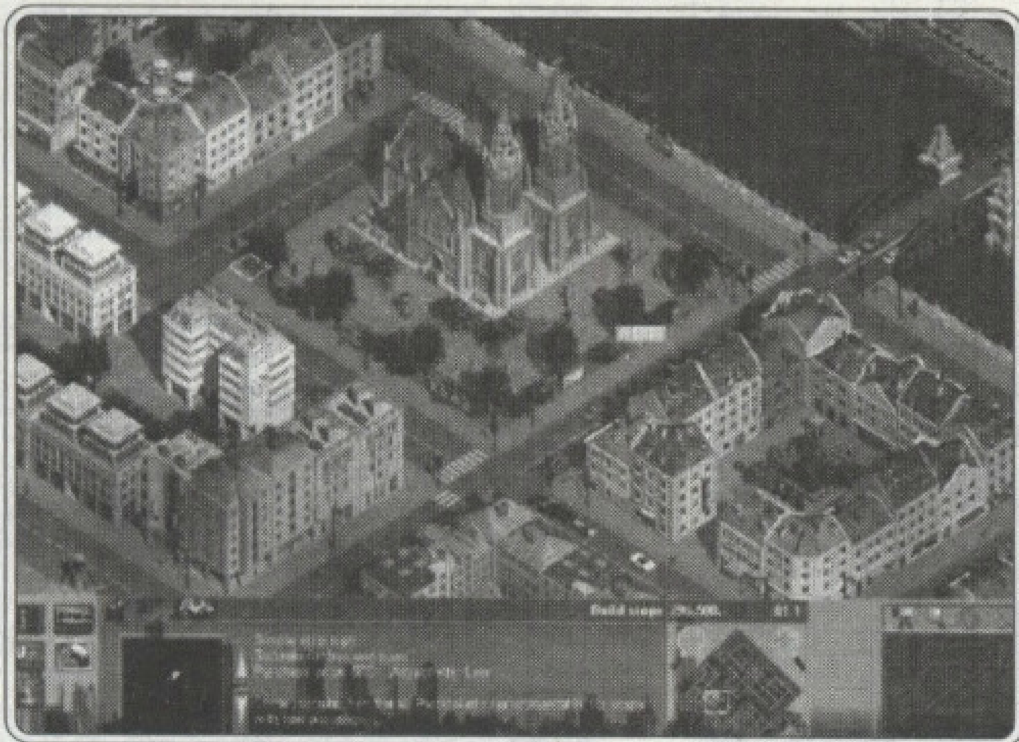
任务6：Peckham

目标：公司价值：500万（★）、800万（★★）、1200万（★★★）；覆盖率：70%（所有级别）；工作：40（★）、45（★★）、50（★★★）；交通事故减少率：任意（★）、20（★★）、

30（★★★）。

时限：8年

攻关要诀：Peckham是个地方不大而人口众多的工业化城镇，但这里却有一个很“搞笑”的问题：工人晚上下班后常常走错了门，因此你要前往该地，组建运输公司，把混乱的交通状况纠正过来。不过一开始你手头上没有启动资金，唯一可以利用的是已经存在的一大堆交通工具，所以你要先在改造已有路线的基础上，提高利润获取，更进一步才是开辟新的交通线路。减少交通事故率，需要通过提高司机素质才能达到，另外也要注意采用更先进的车辆和维修技术。

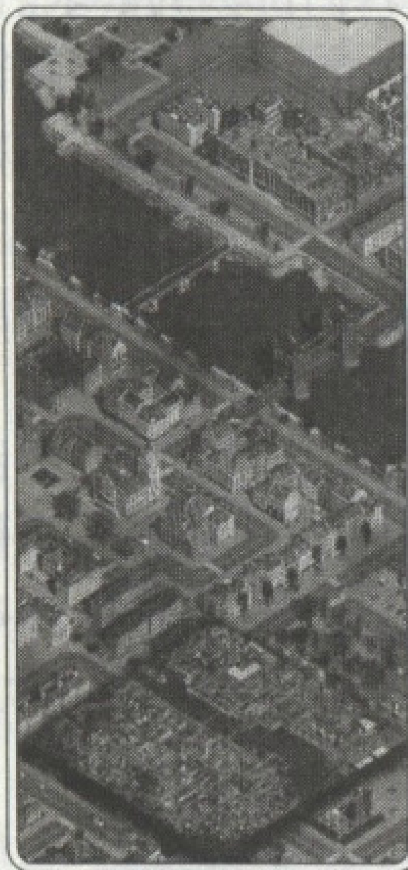


任务7：Whitechurch

目标：公司价值：400万（所有级别）；工作：任意（★）、任意（★★）、50（★★★）；学校：任意（★）、50（★★）、50（★★★）。

时限：8年

攻关要诀：一看任务目标和时限，可能大家会觉得不匹配，怎么目标这么低啊？事实上，玩家这次将面临长距离运输，因为城市被一条河流从中一分为二，两边用两座桥相连，而你需要把半数的工人和学生分别送到比较遥远的工厂和学校。受此地理限制，交通将变得拥挤，尤其是地图上的学校只有一所，在地图北面，这样南面的学生上学必须要经过桥梁。考虑及此，应只让运送学生的公交线通过桥梁，而其它线路则最好安排在各自的城区里面。



任务8：Lifford

目标：公司价值：1200万（★）、1600万（★★）、2000万（★★★）；覆盖率：60%（所有级别）；工作：任意（★）、任意（★★）、50（★★★）；娱乐：任意（★）、50（★★）、50（★★★）。

时限：10年

攻关要诀：终于来到了一个巨大的城市里，与现实相符合的环境，人口超过16000多人，加上繁多的建筑和街道，看来又要面对新的挑战了。这次的目标看上去很吓人，所给的时限也很长，但是经历了前面的重重磨砺之后，相信你无所畏惧了吧？总的说来大城市的交通建设跟城镇的情况相似成分多，不同的地方少。你只需要尽量用公车负担距离较近而且集中的运输任务，用电车、铁路等其它手段承担较远距离的输送。另外，因为任务里有与工作和娱乐相关的目标，所以兴建的交通设施要以运送工人上班和居民外出休闲为主。

任务9：Meadowside

目标：公司价值达到400万（★）、500万（★★）、600万（★★★）；覆盖率：60%（所有级别）；娱乐：40（★）、50（★★）、60（★★★）。

时限：8年

攻关要诀：这一次玩家将身处比较恶劣的环境，在这个巨大的城市里，人口却只有可怜的4000多人，而你，更要利用遍布全地图的几条可怜的交通运输线来达成目标。但我个人感觉其实本关难度不是很大，首先尽量提高公司声望和信誉，以吸引更多的居民前来乘坐。然后是兴建和改造线路，争取合理的布局，尤其要注意把重点放在将居民送往各种娱乐休闲设施的线路上。

任务10：Auldsea

目标：公司价值：1000万（★）、1500万（★★）、2000万（★★★）；交通事故减少率：40（★）、45（★★）、60（★★★）。

时限：8年

攻关要诀：在人口稠密而地域狭小的地方利润的获取会很巨大，这次的Auldsea就是这么一个地方，比任务四中的Auchland的人口还要多。但这一次除了要达到一定的公司价值外，你还要尽力减少城市交通事故发生，所做的不外乎将路线合理设置，提高服务质量，采用更先进的运输手段等。

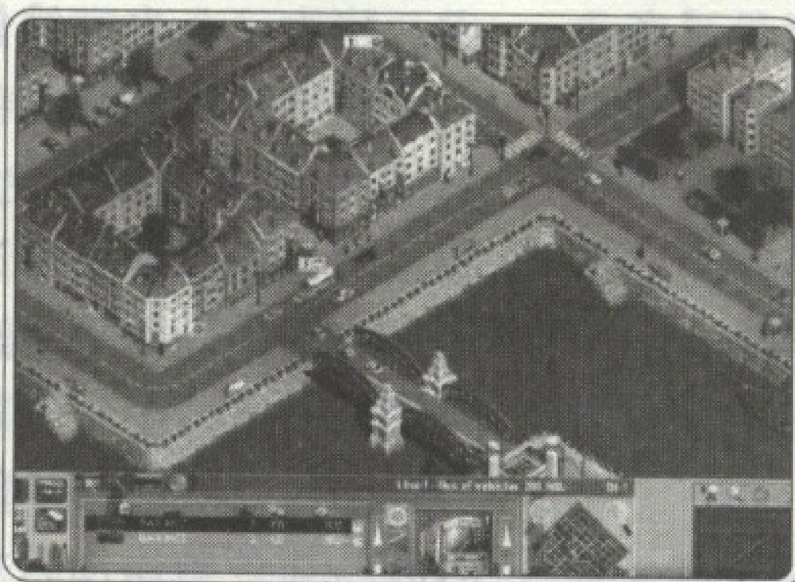
任务11：Shornstone

目标：公司价值：1500万（★）、2000万（★★）、2500万（★★★）；覆盖率：40%（★）、60%（★★）、80%（★★★）；学校：20（★）、

30（★★）、40（★★★）。

时限：10年

攻关要诀：Shornstone是个人口众多、经济发达的大城市，中产阶级的人群很多，所以他们对生活质量的要求也就更高，用我们服务行业的话来说，就是"不好伺候的爷"^-^。所以这关目标虽然简单，但你需要尽最大的努力来完善交通服务质量，包括服务态度、车辆状况、公司声望与信誉都要达到一个前所未有的程度。否则，这些中产阶级就会抛弃你，转向舒适的私家轿车。



任务12：Evensea

目标：公司价值：800万（★）、1000万（★★）、1200万（★★★）；交通事故减少率：60（★）、70（★★）、80（★★★）。

时限：10年

攻关要诀：这是个工业发达的城市，成千上万的工人导致交通事故大增，而你的任务就是要尽全力降低事故发生率。而这，大家在前面的任务6和10都已经有所体会，具体的细节，我也就不多说了。



任务13：Whitbeck

目标：公司价值：800万（★）、1200万（★★）、1200万（★★★）；交通事故减少率：60（★）、70（★★）、70（★★★）；工作：任意（★）、任意（★★）、50（★★★）；购物：任意（★）、50（★★）、50（★★★）；学校：50（所有级别）。

时限：8年

攻关要诀：这一次你接手的是一个濒临破产的公司，而且各方面的情况都不佳，尤其在费用方面，你无法得到一个好的价格来购进新车。一开始只有利用现有的交通工具，等到资金充足了，再谋求更大的发展，以便达到有众多要求的任务目标。本关尤其要注意对学生的运送。

任务14：Aldenkirk

目标：公司价值：800万（所有级别）；覆盖率：60（★）、70（★★）、80（★★★）；工作：30（★）、40（★★）、50（★★★）。

时限：10年

攻关要诀：Aldenkirk是个小镇，但是地大人稀。所以交通路线的建立虽然简单，但要大量赢利却比较困难，尤其在初期积累资金的阶段。一旦有钱了，要马上兴建铁路，或者以更高级的交通方式应付公车运转周期太长的窘境。

任务15：Wittam

目标：公司价值：1200万（★）、1600万（★★）、2000万（★★★）；覆盖率：60（★）、70（★★）、80（★★★）交通事故减少率：40（★）、50（★★）、60（★★★）。

时限：8年

攻关要诀：终于到了最后一关，虽然这是个人口超过两万的大城市，但是在经历了一系列挑战之后，我相信积累了大量经验的你一定会轻松拿下，取得最后的胜利。

无时限模式

在无时限模式里共有30幅地图，玩家可以无限制地玩下去，直到……当机的那一刻止。玩家可以选择以"真实模式"或者"简单模式"来进行游戏，同时游戏也有三种不同的难度级别可以选择，而玩家更可以选择以交通代表还是商人的身份来游戏，这些都将决定该地图需要达成目标的不同。具体细节我就不再赘言，相信各位在经历了十五关战役模式的磨练之后，已经可以游刃有余地把城市交通玩于掌股之中。

总评 82

制作	JoWood	类型	模拟经营
发行	JoWood	语言	中文/英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



Stardock公司的商业模拟游戏《商业大亨》在近来的经营模拟类游戏中独树一帜，向大家展示了商业活动中"商场如战场"的真谛。闲话少述，回想刚刚接触此游戏的日子，苦不堪言，为了能让更多的朋友尽快受其熏陶，做一块"开路石"是我义不容辞的责任。不过有言在先，文中所有资料都来自于我辛勤的奋战，其中或有偏颇、遗漏，还请大家多多包涵。

关于操作

《商业大亨》的内容菜单其实并不复杂，所有操作都能由鼠标轻松完成，小弟个人认为有用的键盘快捷方式，就只有由空格键控制的"暂停"功能了。可不要小瞧这个功能，商业活动遵循的法则之一就是"时间等于金钱"，节约每一分钟将为你的最后胜利起到潜移默化的作用。玩过经营策略游戏的朋友都知道，在与电脑对手对战时，对方唯一的优势就是在掌握整体局势方面，它能够轻易地察觉双方势力的分布，并在发现漏洞后很快地下达命令，进行补救。就拿这个游戏来说，电脑通常能够持续地开发市场，同时还能完成各种建筑的建造和升级。相反拿着鼠标的我们总是要手忙脚乱地打开菜单，从各方面了解双方商业活动的进展。听到建筑升级完毕，还得赶紧到另一个菜单下达下一个任务。如果不利用好暂停键，这中间损失的时间将不可计数，带来的金钱损失更是无法估量。所以要想玩好《商业大亨》，空格键要善加利用，发现一个命令执行完毕，马上暂停游戏，然后打开相关菜单，继续下一个步骤。不过在连线对战时，可就没有这么幸运了，"手疾眼快"将是你获胜的法宝之一，但如果游戏速度过快的话（游戏有0到6共7级速度，在"设置"菜单里可以调节），失败的肯定是人。另外还有个节省时间的窍门——在将一个销售人员派往另一地时，中间乘飞机的时间很长，这时将游戏暂停，等其到达后再让游戏运行！

准备上手

现在来看看要想具有商业大亨的资格需要先做好哪些准备。首先是选择你个人的专长，大家也许知道，作为一个生产销售商，生产、研究和市场策划是三个不可缺少的重要部门，《商业大亨》为了区别开不同商人的优势，允许玩家选择一个自己擅长的方面。就是说，如果你选择生产，那么你的工人生产能力将比对手高两倍，这在游戏初期无钱升级生产车间时作用明显，至于后期效果，似乎没有很大区别。至于选择研究或者市场的专长，这些只有在建立起相应的部门并开始运作后才能有所体现。但是到了后期大家资金都很充足时，效果也没有多大区别。说这些话，是为了告诉大家，不要在此被困扰，只要真的掌握了成为商业大亨的手段，没有什么可以阻止我们达成自己的目的。



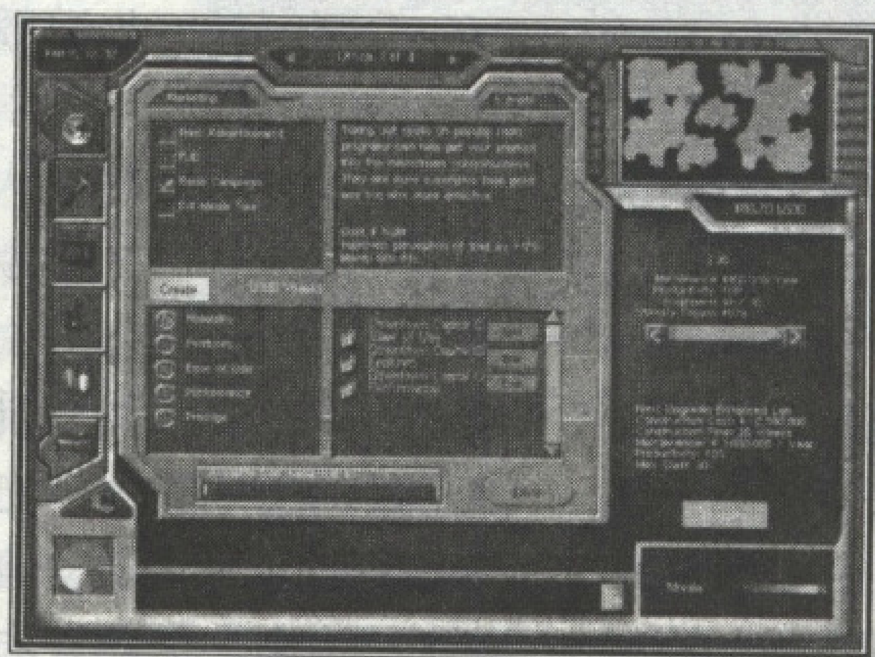
北京 志云

大家或多或少都知道，现实生活中有商业就有竞争。即使到了商战模拟游戏里，竞争对手也是必不可少的。游戏最多支持8人对战。在单人模式里，玩家最多可以同七个电脑对手同时展开竞争，当然这个具体数目是可以由玩家决定的。有意思的是，游戏所提供的七个电脑对手的公司名字都来自于现今世界的一些超级企业集团，只是更改了其中一个字母，仅举几例以博大家一笑：Mitrosoft、I.D.M、MacDonalds、Cola Cola。至于玩家自己的公司名称，当然是可以自行决定的。

确定了对手，马上就是设定难度等级。游戏中一共有五个难度级别，相邻的难度在游戏中差别不大，但是首尾级别的难度就能在游戏中清楚地分辨出来。一般说来，难度越高，电脑对手的经营战略就越富侵略性。他们通常能较快地扩张自己的势力范围，并很快地进入你的领域，同你展开竞争。同时在遭受你的打击后也不会轻易垮掉，而是寻找机会报复你，并图谋东山再起。另外，电脑对手的心肠也更坏，即使你没有招惹他们，一旦发现你发展势头较好，各种流言蜚语马上就针对你出现了，另外还有种种游戏中允许的阴谋手段，施展开来只怕要你欲哭无泪。不过游戏也有一个优待你的地方，就是不论哪种难度，在游戏开始后你都有一段独立发展的时期，大约是一个半月

到两个月的时间，大家一定要充分利用好。

游戏设定了不同的难度等级，但是并没有因此决定你公司启动资金的数量。在游戏一开始的窗口，你似乎可以随意调整，从0到99…99（十三个9）都可以，但事实上初始资本的设立还是有范围的，从最低1M到最高25M，玩家可以随意调整。一般而言，初始资金越多，对自己的发展就越有利，不过事实可没有这么简单。因为无论在哪个难度下，你所设定的资金数目同时也是所有对手的资金数目，也就是说，你将与你的对手们站在同一条起跑线上，共同向最后的目标迈进。



接下来是选择地图，或者说是你们发生商业活动的地方。游戏总计只有四幅平面地图，分别被命名为EARTH、FACEOFF、SIXCON和THREECON。基本上地图对游戏进程没有什么影响，差别也不算大。地图都是由一片片大陆和更大的海域构成的，玩家所要做的就是在地图的陆地上开拓市场，排挤对手，所以地图本身并没有什么分别。而且玩家进入游戏后起始的位置是随机给出的，这样看来不选也罢，还是就在我们熟悉的“地球”上吧。

最后一件事是选择你所要从事的行业。《商业大亨》并不是要玩家从事所有的商业活动，事实上游戏里只给出了三种制造业——飞机（更准确的说法是战斗机）、汽车和计算机，玩家每次只能选择其中一种，然后所有的对手都将在这个领域里与你展开竞争。一直梦想成为新的IBM的游戏玩家一定会首先选择计算机行业吧？



选择Ready，就正式开始你的商业之旅了。一开始游戏会告诉你目前的状况以及你所要达到的目标，这也算是“故事背景”吧。这里我列出各行业需要达到的目标，以便让各位心里有个底。

计算机：在5年之后取得所有市场份额的55%。玩家需要努力在计算机的性能（Performance）、操作方便性（Ease of use）、特性（Feature）和可靠性（Rliability）方面下功夫，努力提高产品质量，争取造出最好的个人电脑来。但是如果在14年内你没能达到目标，则从第15年起任务目标将提高到60%，至于以后是否还有调整，不得而知。不过对于某些想要玩发展的朋友而言，倒是不妨一试。这种允许随时间对目标所进行的调节同样适用于以下两种制造业，其目的不外是督促玩家尽快完成目标，或是增加前进的动力。

汽车：在5年之后取得所有市场份额的55%。玩家需要努力提高自己产品4个方面的水平，包括可靠性（Reliability）、安全性（Safety）、性能（Performance）和美观（Aesthetus）。

飞机：在5年之后取得所有市场份额的55%。由于现今世界各地都在争相抢购军火，所以你的飞机将是各种型号的战斗用飞行器（战斗机、歼击机、轰炸机等等）。为此你要在下列4个方面提高你的产品竞争力：速度（Speed）、生存（Survivability）、空中优势（Air Superiority）和火力（Weaponry）。

上面告诉了大家各行业的发展要点，是因为游戏中这些方面很重要。就好比一件商品，每个人总有自己的打算和要求，即使真是一台电脑，有的人喜欢稳定，有的人喜欢速度，有的人喜欢美观。这既是产品的要素，同时也是各地区顾客选购产品的参考点，要做生意就必须注意这一点。那么如何得知各地区顾客的好恶？游戏在地图的显示方式中就有这一项——选择倒数第二种显示方式，然后点击查询地区，在右方的空栏中就显示了该地区顾客对产品的特殊要求。为了在此地区扩大用户群，玩家一方面需要尽快在研究所提升自己产品相关方面的水平，另一方面采用适当的市场活动手段也是必要的。你可以让市场部策划一次活动，目的就是宣传你的产品在此方面的优势，尽管有时是虚假的，因为你的相关研究可没有那么快。

科技研究在《商业大亨》里操作很简单，但作用非凡。通过对相关技术的研究，玩家可以提高自己产品各方面的水平，同时降低产品原料消耗和生产工艺，总之可以大大降低生产成本，提高单位产品利润，为自己赚到大量的金钱。至于如何进行研究，玩家在自己的基地（Site）里建起研究所并雇用员工后就可以开始了。这时会出现一个研究图标，点击后打开研究菜单，选择想要研究的技术，然后研究就开展起来了。研究的速度首先决定于参与研究的人员数目，给研究所升级，并且建造更多的基地，然后建造更多的研究所都能增加研究人员数目，并大大加快研究速度。另外如果你的专长就是研究，那么你的研究速度在同样的人数下将会取得优势。玩家该如何控制研究以便为己所用呢？在最初时期，你需要了解产品销售地区（也即市场）用户的愿望，然后进行相关方

面的技术研究，但是如果花费时间太长的话，则最好先进行一些周期短的研究，这样才能迅速见到成果，尤其是一些降低成本的研究；到了游戏中后期，研究人员增多，速度加快，这时再进行一些重要但耗时长的研究。

市场部的作用同样不可忽略，初次建立起自己的市场部（跟研究所一样，在游戏一开始都没有建立，玩家的公司只有一个基地和一个充作生产部门的修理库），才会出现市场活动菜单，点击进去，可以看到两种市场活动：纸印广告（1M）和散播谣言（2M）——括号里是耗费的资金。同时可以雇用100人进行市场活动。在对市场部进行两次升级后可以见到剩余的4个市场手段：收音机广告（5M）、无线电散布谣言（6M）、TV宣传（10M）和TV攻击对手（12M）。由此大家可以看到，市场活动的效果总是一正一反的，正面的宣传可以扩大知名度，加深用户对自己产品好的一面的了解程度，逐渐提高自己产品的销售数量；而反面的市场活动则是针对竞争对手的，通过谣言的散布直接攻击对手的信誉，从而降低其产品销售。市场策划在提高我方产品销售方面的效果是明显的，如何用好它？雇用更多的人员可以减少活动的准备期，如果你是市场策划的专才，那么你的市场活动将能高人一筹。另外在一次策划完成后，其效果将一直持续下去，直到你人为地取消该次活动；如果不想取消而又希望进行新的市场活动，以便攻击对手或者宣扬产品另一方面的优势，那么你可以再雇用新的研究人员，选择新的方向，进行新的策划活动。



最后再来谈谈生产。为了满足不断增长的产品需求，提高产品的生产力是至关重要的。有一个界面专门反映了目前产品产量与需求的数目，据此玩家可以调整生产人员数目，并力争保持两个数值接近。这两个数值关系如下：

在产大于求时，各地区用户都因得到满足而增加了公司信誉（知名度也是游戏中一个重要的参数），但是库存量增加，从而降低了单位产品利润。玩家根据自己的目的可以作出调节，不想减缓生产就马上开拓新的市场；如果各地区趋于饱和，则适当减少工人以减少库存和提高利润；如果是因为提高了生产率而使产量大增，那么就必须减少工人数量了。

在产小于求时，部分用户因得不到产品而不满，在两者差距过大时会引起用户数量减少，但是只要提高生产产量，就能使用户数目增加。好处则是库存量逐渐减少，单位利润大幅回升，甚至到达一个令你吃惊的程度，即使你没有变动价格。玩家在一定时期可以利用这种情况，比如在暂时无法提高产量（没有钱和更多的工厂）时不妨临时提高产品价格，这样一方面可以提高利润，另一方面也可使一些用户离开，减少供求间的差距。另外这种情况一般多出现在大量扩展新兴市场时，用户数量大增，为此你需要加快提高生产力，同时最好先减缓拓展市场的步伐。

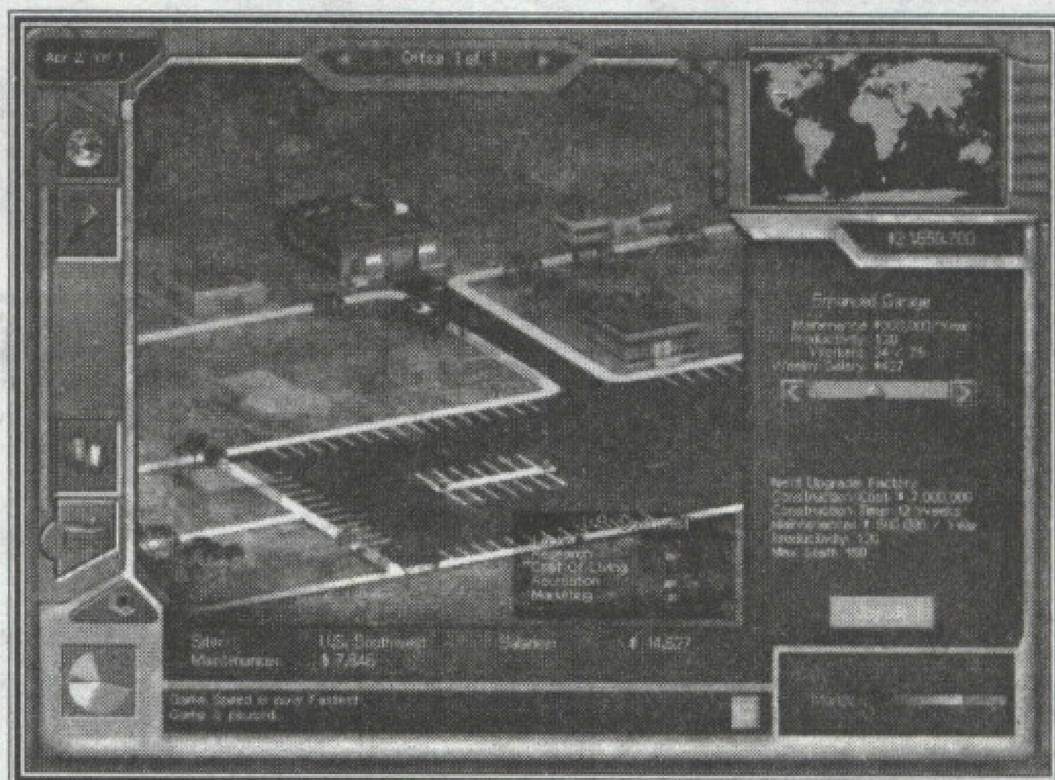
如何提高生产力？在初期方法是将修理库升级为工厂，两次就能使工人数目从50提高到150，我个人认为此时足够了。因为如果再进行下一次升级（到200人），所花的钱不如另建一个基地，再升级两次修理库，这样很快就能再有150人进行生产了。不过建造新的基地前最好先看看该地的劳动力状况，在某种劳动力素质很高的地方建造将会有助于这方面劳动效率的提高。依此方法，在建立了3到4个基地和工厂后，就可以考虑建造训练中心（花费10M），提高工人的生产效率。说到这里，不能不提一下游戏的升级。《商业大亨》中所有建筑升级时的费用几乎可以说是“飙升”的，比如从建造市场部（2M）到最后一次升级（80M），中间不过三次，而其它建筑如工厂、研究所、训练中心、智能中心等等，同样如此。即使到了10年、20年后，你也无法说自己能将所有的建筑级别升到头。另外基地的建立也遵循此原则，所以一般在建立了4到5个Site后，玩家就会感到吃不消，更别说分配中心（起始价10M，作用是提高自己在该地区的市场份额，属于保守战术）和经济中心（起始价20M，可大幅度提高本地区的富裕程度，对所有公司都有利）了。

还有个游戏中最重要的角色忘了说——销售代理（简称SE）。SE所驻扎的地区及其相邻地区产品销售额都会逐年上升，至于到隔海相望的地方进行销售，更是非此莫属，所以说SE是玩家同对手展开竞争的唯一法宝。只可惜“千金易得，一SE难求”，一开始大家都只有一名SE，并要在年利润达到一个数值时才会得到下一个，而且这个数值还将不断提高，看一看大家就明白了，每增加一个SE，分别需要：5M、15M、

25M、50M、70M、100M、150M、170M、210M、250M……不过大家不用紧张，下面我会让大家看到如何连续不断地在8年里得到8个代理，甚至更多。

我的终极战术

这里可没有什么密技，完全是真刀实枪的硬战。唯一的要求就是游戏速度最多3级，同时大量使用暂停键，另外最好至少有5M启动资金，因为给修理库第一次升级就要3M。



一开始就暂停游戏，雇用部分工人生产，升级修理库，选择相邻一片地区进行开发以拓展为市场。然后取消暂停，不断开发相邻地区，这样你的产品需求将会不断上升，同时不断增多工人数量。基本上在开发了4到5个新区后你的修理库第一次升级完成，雇满75人（仍然无法满足需求），当积累到7M资金后作第二次升级。中间可以再次开发一两片地方，让需求进一步增多，这样提高利润，一方面为下一次150个工人同时开工提供条件，一方面玩家还可以借此适当提高价格，减缓供求矛盾，而且价格的提升也为将来的价格战打下伏笔。作第二次升级的时候，中间还可以不断开拓新的地方，提高需求，总之一定要让工人总有事做。

这时要考虑一个战略了——如果玩家一开始处在孤岛，这时就需要到新的大陆开拓，然后将新的基地建在新的大陆上。如果本来就在一片大陆上，可以考虑将下一个基地仍然建在此大陆，但是等到建第三个基地时一定要转移到一座小岛上，发展新的市场。原因是各个地图中，一般在小岛上各种资源较多，便于大家DAC卡的积累和使用。DAC卡是游戏的特色之一，但并不反映任何经营技巧，不过是使用一些非常手段帮助自己并削弱对手。比如将对手的代理变为己方的，有时这更多地象是一件趣事。由于无需使用任何卡片就能完成目标，所以本文不准备对此进行探讨，感兴趣的玩家不妨慢慢研究，一般而言使用这种卡片需要仔细斟酌，读懂说明，否则一不小心会害了自己。

建造新基地的过程同上，总之玩家一方面通过拓展市场来增大需求（千万不要建市场部搞市场活动），一方面建造150人工厂，满足需求。只要一直保证工厂满负荷运转，相信在头几个年头你的利润都会因达到要求而获得SE的加入，为你市场的扩大和深化做出贡献。

扩张的过程将一直持续到3至4个基地建好，同时整个地图被你开拓了接近三分之一。中间最好尽快同其他对手接触，不要害怕竞争，因为这时你的竞争力非常强。接下来就是巩固的时期了。建造研究所、市场部，通过研究提高产品性能，通过市场活动扩大需求，然后因资金积累加快，就要考虑建培训中心了。总之供需的矛盾一定要把握好。

上述方法其实反映了一种不断扩张进取的精神，而巩固时期你的市场份额会在与对手的竞争中稳定下来，接下来就要寻求打倒对手的机会。我不主张使用“非正当”的手段，如DAC卡，而应当保持适当的市场活动，但是更主要的是要提高产品质量，满足各地区用户需要，同时保证生产。在资金充裕的情况下，对基地中各建筑进行升级，其中的销售部可以帮助你扩大地区的影响范围，同样有助于提高用户需求，所以要优先升级。

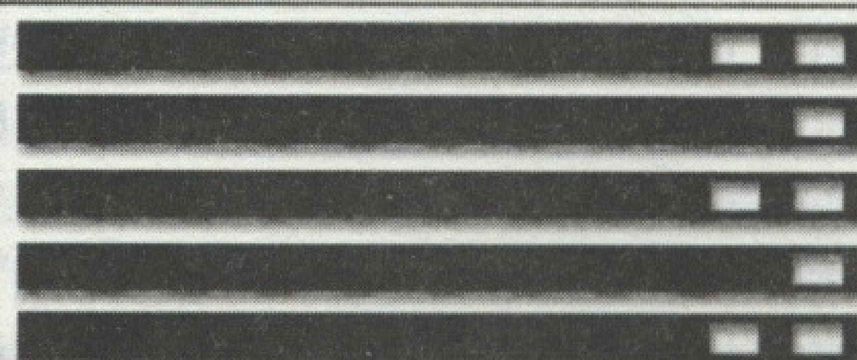
一般来说，占据整个地图一半的地区就足够了（千万不要以为市场份额55%是指地图的55%），其中最好包括整个的大陆和小岛，这样才有些规模经营的味道。随着时间流逝，只要你的经营模式得当，对手们将会节节败退，而你的市场份额将会乐滋滋地走向55%，或者60%。这样即使在最高难度，要达成胜利的目标最多也只需要大约15到20年就能完成。我个人感觉越到最后越难跟对手竞争。各位大亨们要加倍努力了！

总评 84

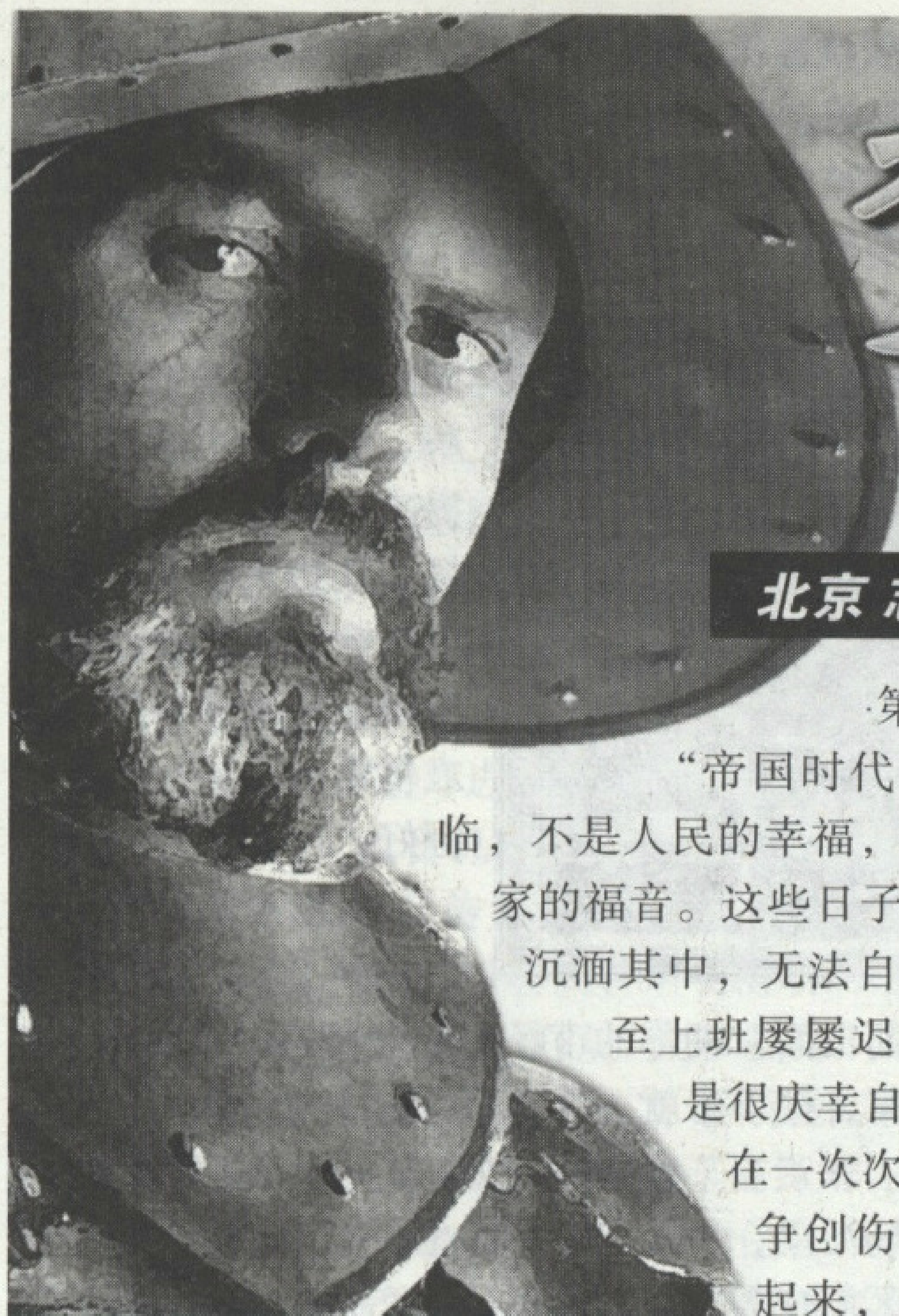
制作 Stardock　类型 模拟经营

发行 Stardock　语言 英文

载体 CD×1　环境 Win95/98







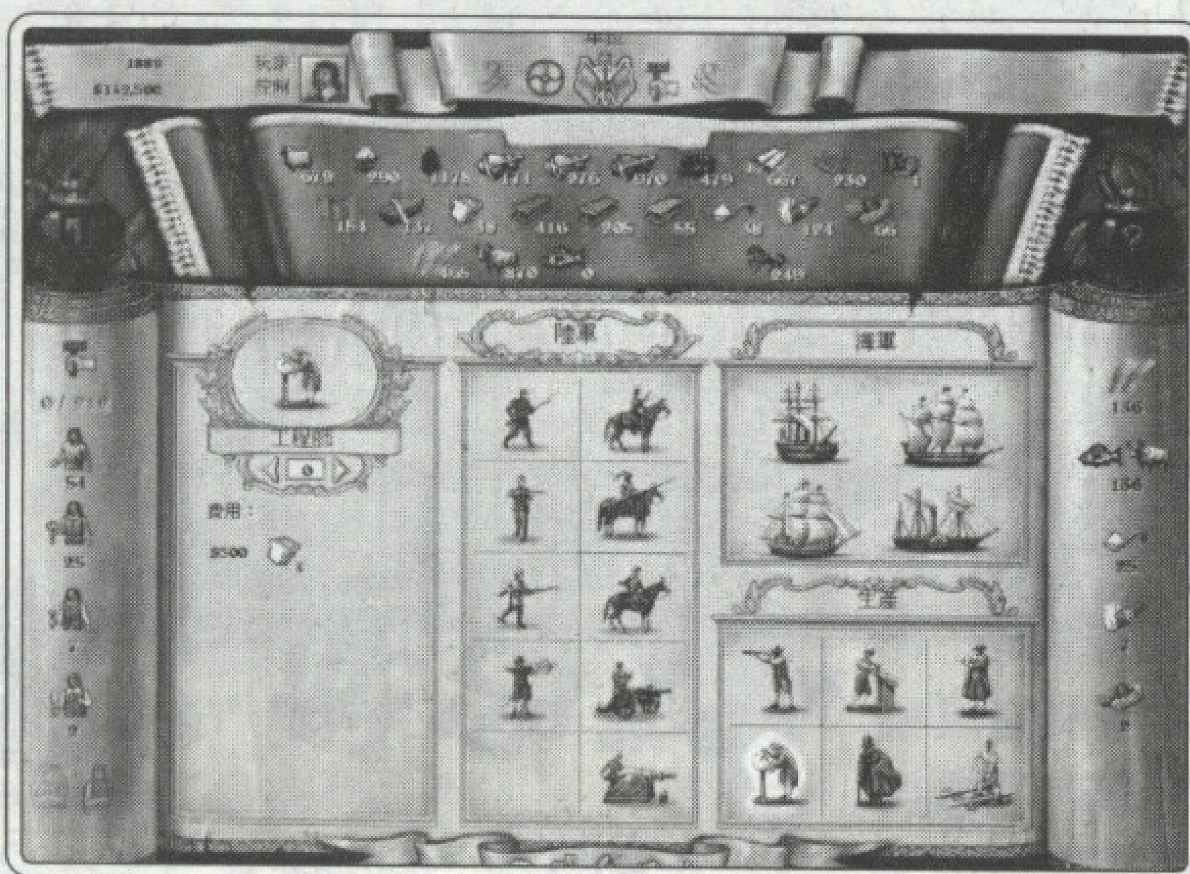
梦幻帝国 拓荒时代

北京 志云

第二次"帝国时代"的来临，不是人民的幸福，却是玩家的福音。这些日子来，我沉湎其中，无法自拔，以至上班屡屡迟到，但是很庆幸自己终于在一次次的"战争创伤"中站起来，成就了一代霸业。下面，我就来讲讲我的"发家史"。

游戏的"教学战役"

游戏的教学战役共分19个步骤，从一开始开发农田，到最后学会科技研发，一步步地引导陌生的玩家熟悉游戏的各个方面，从细枝末节的琐事到各种基本策略和小技巧的应用。不过，即使玩家顺利地由此"毕业"，也只能算是游戏的入门选手，因为此教程只是针对游戏各个方面分开讲述，并没有说到在游戏中应当如何平衡发展，以及各方面相互的遏制关系，主要的好处就是培养玩家对这个游戏的兴趣。接下来，就是到真正的战役中，与对手们真枪实弹地干一仗。



下面的内容，是我联系教学战役并在实践中得到的启示，以及在"地狱级"的难度下（难度系数达到400，并且用的是自定义方式，所有对自己不利的因素都设为开启），进行了一系列生死决战之后的感悟，希望各位看了之后，能够成为此游戏的"中流"高手，再剩下的事情，就是到游戏中亲自磨练，亲身体会，并向一流高手"云深不知处"的境界进发！

自定难度选项与游戏的关系

新开始的游戏有六种难度可选：入门（25）、简单（50）、普通（100）、困难（200）、棘手（400）和自定难度。难度的差别在游戏初始阶段主要体现在各国资源的多寡，起始资金的多少与已有原料和产品的数量，以及已经研发的科技程度和可研发科技的数量。但是更深层次的设定，还决定了电脑对手们的战略和你在游戏中可能遇到的困难与危险，还有应当采取的战略战术。为了让玩家有所了解，下面我详细说一说"自定难度"中各项的设定情况。

玩家自行设定难度最高可以到400，相当于游戏所给的"棘手"难度，最低到25，那就是"入门"的水平了。相关的选项很多，无法一一列举，我只提一些自认为需要重视的选项。首先是一些不影响困难度的数值，因此表面上也给人不太重要的设定，比如"随机事件"（例如发生老鼠盗粮或者仓库发霉，这时你仓库里的粮食储备将会下降一半。老天对我真是不公啊……），"粮食规则"（设定每回合免费向各强大国家每省各提供一个劳力的粮食，真是不堪重负啊……），新旧世界国家军事力量强弱的设置，"要塞费用"的高低——这些设定在游戏中的影响实际上是相当大的，有时可以说足以给玩家的发展构成致命的威胁！所以要采用自行设定难度的玩家，对这些选项要三思而后行（反正选不选难度最多也就到400嘛）。

至于对困难度数字影响最大的一些选项，包括在如下方面：几种有关外交难度取向的设定，有关军队战斗费用的设定，有关科技研发费用与收益的设定，"特殊的人工智慧规则设定"（决定对手们的发展趋向是强调研究还是强调进攻），有关对手发展快慢的

一些设定，以及“并吞的外交影响”（决定了你占领土地时引起的外交关系恶化的程度，我可是曾经为此吃尽了苦头）。这些设定确实很大程度上决定了游戏的难度，如果玩家想要接受最大的挑战，那就莫过于将电脑对手的AI设为“强调进攻”，然后把“电脑玩者拓展新世界的脚步”设为“最大”，而“并吞的外交影响”也设为最大，如果再把“粮食规则”打开，那么等着你的……就不知道是什么命运了。因为这样一来，电脑对手将会迅速扩张，并且极具好战性，新世界的所有地方他们基本上都会采用武力加以征服，还没等你拥有足够的武力，他们又开始向你挑衅，封锁港口，侵占资源丰富的省份，最终将你剔除出游戏。如果你有幸有些钱能将各国的关系弄得不错，自以为有了足够的军力来扩张剩余的土地，或者邀请中立国加入你的帝国，那么等着你的将是所有强国跟你翻脸，向你宣战，一时间阴云密布，敌方的战舰登陆各个省份，让你顾此失彼，甚至直接开到你的主要城市港口，发动致命的攻击……你的舰队？呵呵，估计早就被无数舰队洗劫击毁了，那时候……唉，真是欲哭无泪，后悔轻易地采取了扩张的步伐，导致“众叛亲离”。

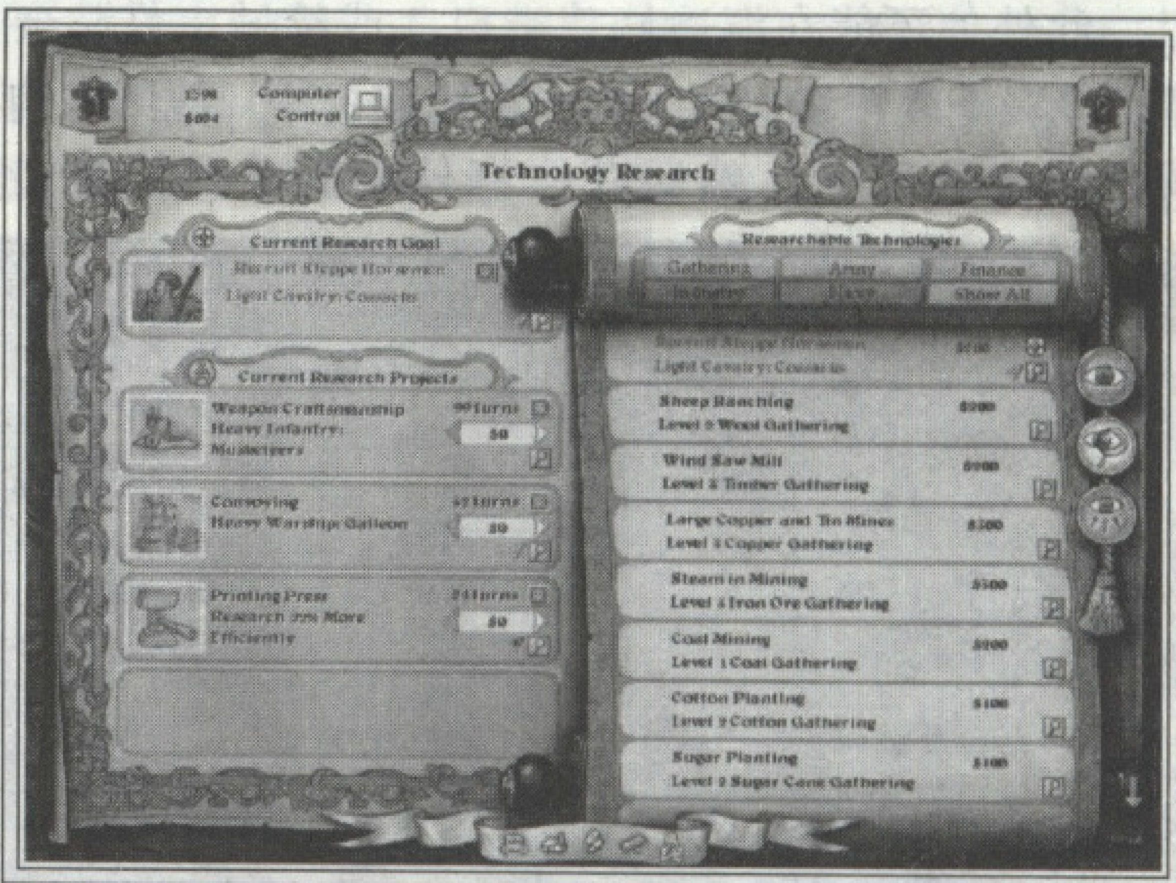
还有一些基本上无关痛痒的设定，比如游戏初期自行设定主要城市（首都）的位置，设定手动或者自动作战等，在此不再详述。

游戏开始阶段

如果玩家选择了自行选定首都位置，那么在游戏开始后将由你自己决定首都放在何处。左键点击任意可建造的地方，会出来一个当地渔获与畜牧产品数量，以及该地目前能够供应的人口数量和最大的人数。这可以在建立主要城市时作参考，如果不小心建在错误的地方，就只好从头开始。注意：每次选择“重新开始游戏”后，五国的资源都会发生一些小小的变化，如果采用自动生成地图，那么每次地图的形状以及各国的地理位置都会不同。为了保证有个良好的开始环境，有必要多花点时间在这上面。

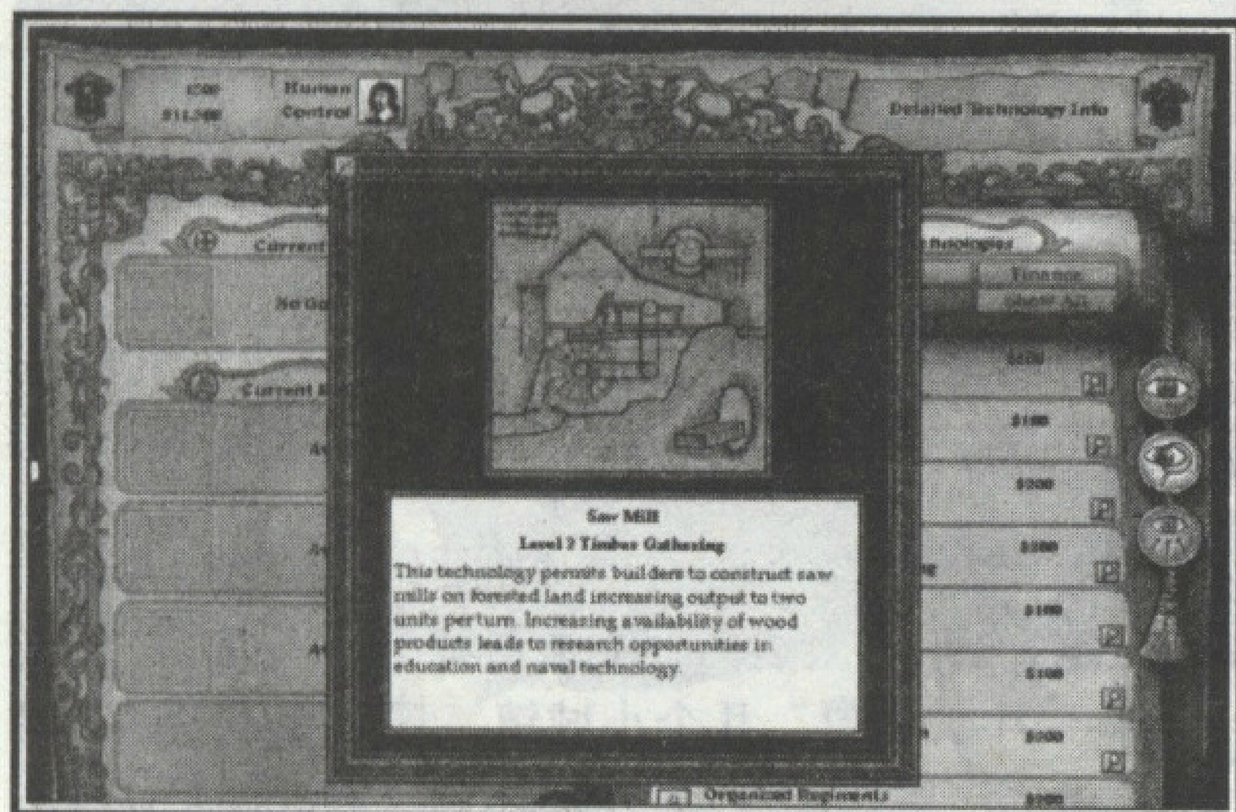
自定首都位置是有很多讲究的，除开临海渔获丰富，以及附近有足够多的农田外，玩家还应考虑到是否接近其它资源。在游戏初期最重要的资源是羊毛、木材和铁矿，所以首都附近最好还要有这些资源（要想有铁矿，就必须附近有可勘探的山区）。如果你玩的国家没有适合建立自己首都的地方，那么只好重来一次，但是千万不要逞强，哪怕你雄心万丈，哪怕你功夫高强，缺少这些“要命的”原料，游戏初期的发展将会相当艰难。

不过每次开始后国家的状况总是差不太多，一个主要城市，附带了一个大港口，几个小城镇，现存有不多的几种基本原料（羊毛、木料、铜、锡、铁）和几匹马，以及一些工业原料——经由自然资源加工而来的产品被统称为工业原料，一开始你只有织造品、木材、纸张、青铜和铸铁，需要更多的话，就要尽快自己制造，或者通过交易得到。如果这时到交易处去，你可以看到原料的初始价格都是100，而加工品都是250，但是在游戏正式开始后，这些价格都会发生波动，价格因素可能取决于交易双方的国与国关系，以及个人的需求状况。当同一种产品一直卖出时，成交价格会下跌。购买商品时也会随着你购买数量的积累而降低价格。但是对于没有买卖的商品，价格反而会慢慢地上涨，也不知道这是什么经济规律？



除开这些“硬件”的东西，玩家还有4个可从事生产的农夫，3艘商业货船，以及探险者、建造者和工程师各一个（不论哪种难度下），他们在你的经济活动中发挥着重要的作用（具体细节见后面）。另外你的首都里面已经有三个陆军兵种，这在初期的土地扩张中起着极为重要的作用。同时在工场里已经能够建造小型商船——“大帆船”和部分军事作战种类。不过因为资源有限，你根本无力建造。外交方面的工

作也已经可以正常展开。最为重要的科技研发也已经能够进行。



初步了解了目前的状况，是不是感觉无从下手？好，下面让我来详细地剖析游戏的各个方面。

六种劳动者

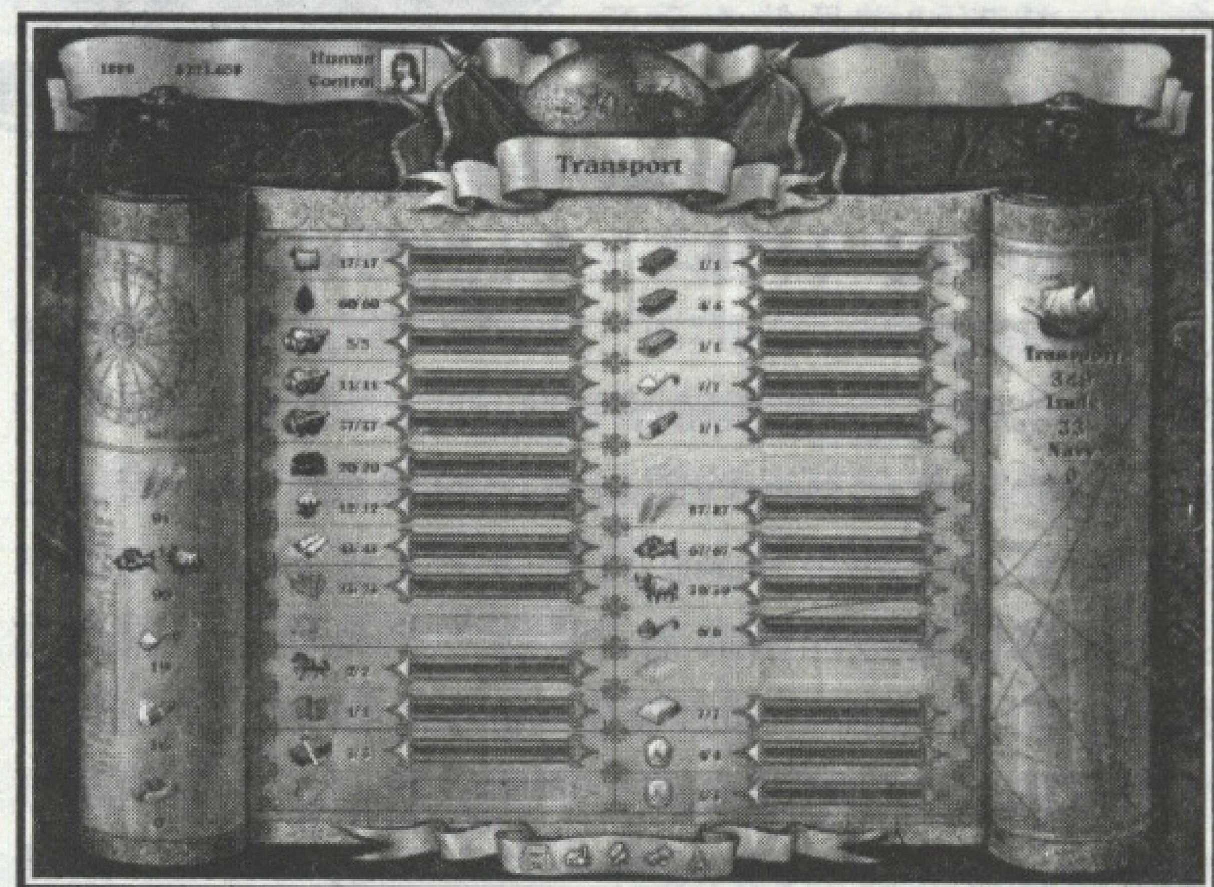
探险者、建造者、工程师、商人、间谍、铁路工程师是游戏里不需要粮食消费的劳动者。探险者探索未知地域，但必须是在同盟国家和建立了大使馆的中立国或新世界部落；建造者是游戏里最令我满意的人，因为他建造了所有资源地却不要饭吃，唯一的缺点就是建造用料太高了，不过这也不能怪他，此外他也能给城镇升级，提升防御工事；工程师是修建公路的家伙，没有他，所有的资源都无法送达城市进行加工，此外他还能在海边修建港口，或给城市修建要塞，抵挡外族侵略；商人的作用比较奇特，他可以购买别国土地开发，然后获取海外利润（具体见最



后），在和平发展的时代有用，但是如果崇尚“拳头就是真理”的话，那么商人的作用就等于零了；间谍是我看不起也没有多加利用的单位，老是要担心他被抓，倒不如不用；铁路工程师是在铁路出现之后才能招募的，他可以建造运送能力为4的铁路，花费比公路贵，但可以一直不停地沿着公路修下去，而且在游戏里的装扮粗看有点像日本相扑，非常有意思。这些人在游戏初期以及处于开发阶段的中期非常忙碌，并时常冒着危险，因为如果他所在省份被攻陷，人就会消失，一般前三者至少各需要两个，而且还要看你的疆域而定。

科技研究

科技是第一生产力，这话一点不假，游戏中的科技研究从一开始就伴随着大家，一直到最后的胜利，恐怕都无法研究完全，同时科技成果也全面影响着你的帝国在经济、军事、外交各方面的发展，因此无论如何应都当把它放在第一位，从本文篇幅来看也是如此。



科技研究代表着新发明或者新知识，游戏共包括七种等级专案，你必须先完成初等的科技研究，才能进一步地进行更高等级和更广泛的研究，同时推进帝国的发展。不过你也可以利用间谍来窃取他国科技成果，具体步骤是：先生产出间谍，将其派至有新科技的强大国家，然后研究你要窃取的专案，并将研发资金定为零即可。至于每项科技哪些国家才有，你可以通过列在科技后方的旗帜来了解，五种不同颜色的旗帜代表了五个不同的强大国家，其中也有你。但是由于间谍比较容易被抓获，因此这种方式并不那么有效，大家还是脚踏实地地进行自己的研究吧。

不过当正式开始研究的时侯，相信大家一定会犯愁，因为《梦幻帝国Ⅱ》的科技研究系统相当庞大，涵盖农业、工业、军事、外交、政治等多方面的科技选项多达115项（如果没数错的话），而且最要命的是各方面相互影响，比如航海方面如果想建造出大型商船中的“汽船”，那么其它各行业就必须有先行发展完毕的科技，否则就无法进行。如何取舍，在整个帝国发展中都将是一个非常棘手的问题。以我之见，

这要根据游戏难度来定，如果对手们的AI被设为“强调开发”或“无”，那么不妨先开发经济方面，如果是“强调进攻”，那么对不起，马上发展军事科技吧。

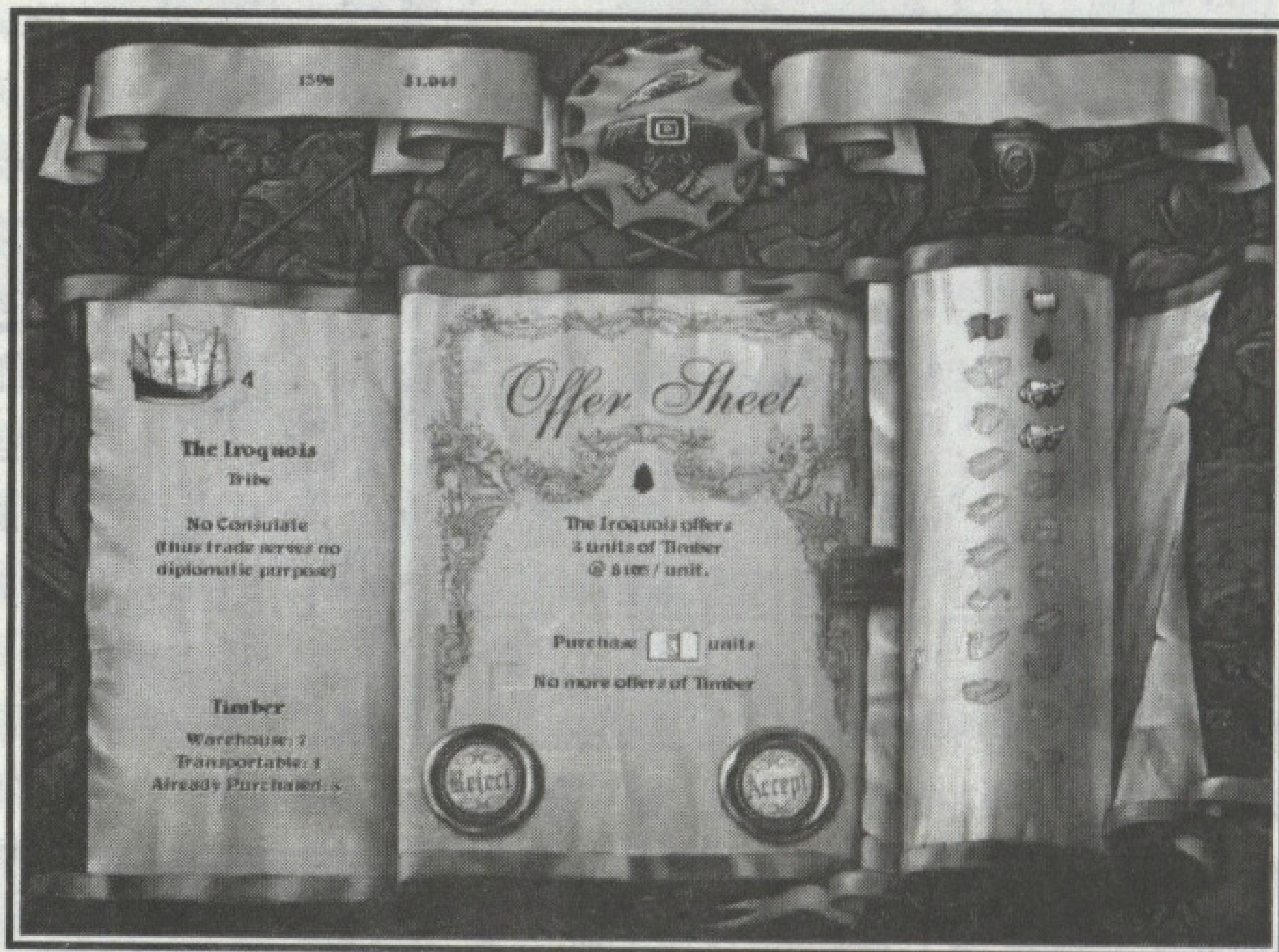
不过在游戏过程中，我忽然发现有个严重问题：想要研究的科技没有出来！因为各项科技是相互影响的，一个没有完成，其它的都无法研究。这个问题在“教学战役”里解释得模棱两可，直到一段时间之后我才找到关键。游戏在科技研究菜单的最右边提供了三个按钮，上面的按钮是“已研究科技”列表，列有所有你已经完成的科技；中间是“短期科技专案”列表，即你马上就可以研发的专案；下面的按钮则是“长期科技目标”列表，列举了未来的科技发展方向。如果玩家想要实现某个长期科技目标的研发，则点击让其研究，然后打开“短期科技专案”列表，这里面的一些科技栏右上角就会出现一个研发的标志，这就表示你必须要先把这几项研发完毕后，才可能达到目标。这样一来，为了达到预期的目标，应该首先研究哪些科技心里就有底了。



经济方面最为众多的是专用于各种资源地的建造与进一步升级（即每回合生产出更多单位的原料）的科技，因为地图上的资源地总共就那么多，除了在广度上有所扩展外（即寻找更多的资源地），在深度上寻求挖掘也是非常必要的，尤其是如果你想和平发展的话。这些种类的科技是随着时代发展逐步出现的，你必须在研究了前一个之后，才会出现更高的科技，比如专门生产谷物的农田科技就包括围篱（2个单位产量）、种子播种机（3个单位产量）和煤犁（4个单位产量）。

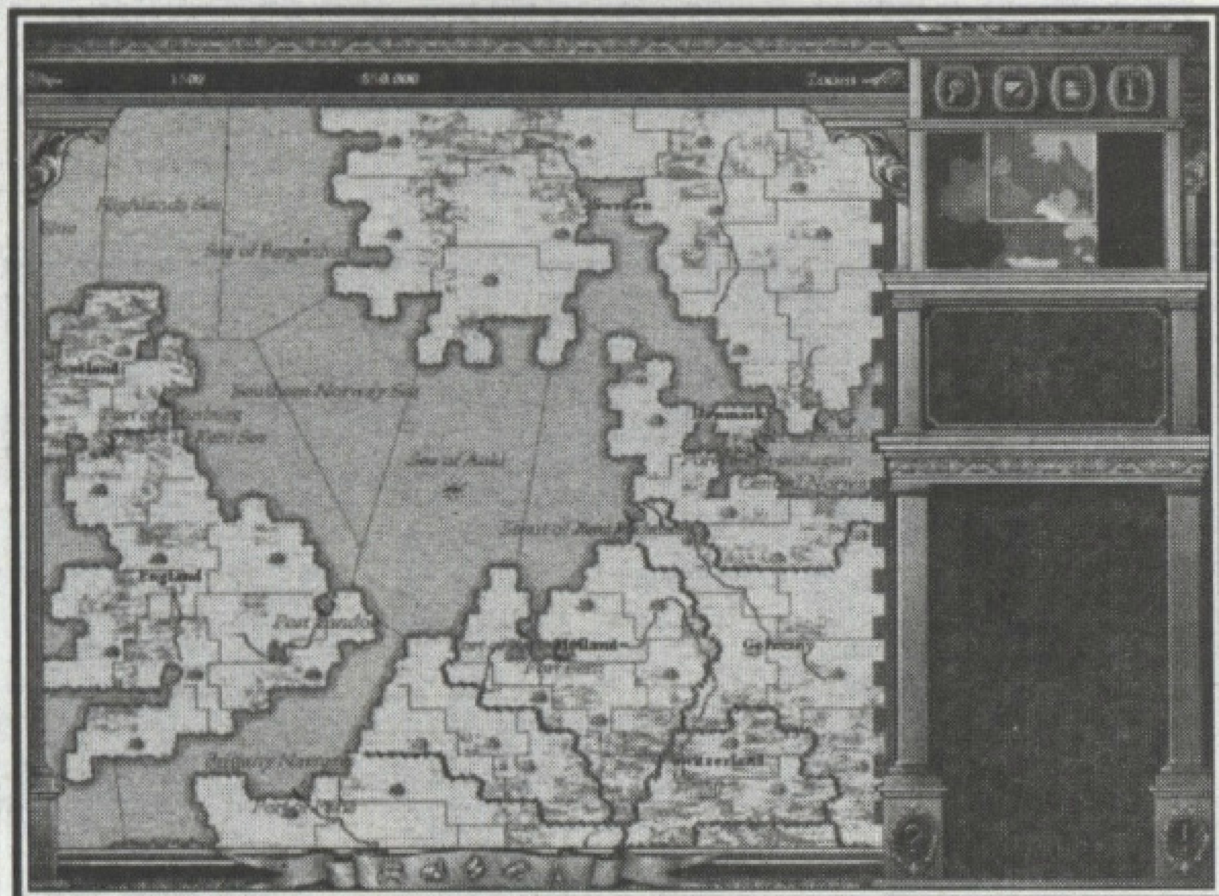
但是同期还有更为重要的经济科技项目，我首推有关学徒、工匠和师傅的科技研究。有人肯定要问，这跟经济的发展有关吗？毫无疑问，非常重要——这是我在经历了一系列失败后的肺腑之言。因为这些科技的研究，极大地关系到“有效劳力”数量的提高，同时也关系到粮食供应的问题。具体妙用，在“粮食供应与生产”一项专门讲解。

其次重要的是有关运输系统运送能力的科技，因为在游戏一开始，除了挨着各主要城市的资源地有“天生俱来”的最大4个单位的运输能力外，工程师



所建造的道路只拥有最大1个单位的运输能力，这样散在旷野里的各个资源地，最多每回合也只能输送一个单位的原料到城市，哪怕你已经将其生产能力提得很高！这在游戏的中期将会严重阻碍粮食的供应，因为你即使将所有的资源地用初级道路跟主要城市连通起来，资源地的利用也是有限的。这就好比某个地区出产某种丰富的产品资源，但因为通往外界的道路只有一条羊肠小道，所以会发生“肠栓塞”，一定时期里产品无法全部运出去。如果产品是汽车，那就更糟了，连一件产品也送不出去。在游戏一开始，如果你没有从主要城市开始建设道路，那么你的下场就是这样，该地的自然原料将无法运到城市进行下一步的加工。不过在游戏的初期并不会出现可以改善交通的科技，只有在其它一些科技研发后（通过前面介绍的方法你可以很快地将此类科技从长期科技列表转移到近期科技列表里），才会有一个叫做“道路建设”的科技出现，它可以改善运输系统，使每回合运载原料的最大数量达到2个单位，并促使下一步——铁路的出现。这可是不小的进步，在所有的资源地都已经连通好的情况下，所有原料的供应都将增加一倍！当然前提是所有的资源地回合产量都已经提高到了2。不过我想一般情况下大家还是没有这么厉害的吧，因为升级所需要的工业原料是非常多的。另外游戏针对有更高的提高资源地产量的科技，自然也有进一步改良运输系统的方法，这就是铁路的出现。在研究了“早期蒸汽引擎”后，玩家就可以通过铁路工程师在地势平

坦的地方建起铁路，其运输能力将达到4个单位，至于更高级的……嘿嘿，自己试去吧！



听了我的论述，大家现在该知道如何选择有关主要资源（农田、牧场、马圈、树林、铁矿、铜矿、锡矿等）生产的科技研发了吧，在“道路建设”还没有出现的日子里，这些提高产量的科技即使研发了也基本上是白费力气（城市旁边的资源地例外）。不过并不是事事如此，此类科技除了在经济上有所作用外，也有相当部分关系到其它方面科技的发展，同样的例子——汽船，就需要达到“皮毛研究”3级以上才可能研发。而“锻造钢”科技的产生也要在“煤”的等级到3以后，才会出现。总之，这些科技跟军事和运输诸方面交错开来，构成复杂的研发体系。

还有一类数量同样很多的军事方面科技，决定了你可生产兵种的种类数量和等级，包括了陆军的7类，和海军的4类。另外还有一些跟军事有关的科技，比如降低陆军移动与战斗费用的科技，这些研究越到后来越离不开其它方面科技的研发，所以如果你要以军事取胜，就要尽快研究初中级的军事科技，造出比较先进的兵种后就可以大举进攻了。否则等到后来，你还得把其它方面的科技水平提上来。

至于外交和政治方面的科技种类很少，但这也是要进行其它方面高级科技研发时所不可忽略的。外交方面科技的发展本身则是促进国家外交能力的提高，比如对于你的一些侵略行为他国可以不加理睬，也不会影响与各国的关系，或者促使国家主义的诞生，让中立国更容易同意加入你的帝国，或者甚至可以让其他的帝国加入你，这大概就是所谓的“不战而胜于朝廷”吧！

研究科技的方法很简单，在待研发科技被确定后，你可以通过调高研究费用来缩短完成所需回合数。当然，如果资金吃紧，你也可把费用减低，付出的代价就是更长的时间（游戏里一回合就是一年）。另外，所研究的科技也可以随时取消，但是前期投入的资金将一去不复回。这里要注意的是，一开始玩家只能同时研究三项科技，直到完成“大学”科技以后，你才能同时进行四项科技的发展，所以“大学”也是比较重要的科技。

武力与战斗

游戏中的武力种类丰富，并跟科技的发展息息相关。各兵种（包括海军）的属性包括火力、混战、范围、防卫、速度五个方面，在战斗中这些属性都有非常显著的表现，差一厘缪以千里。比如攻击范围更大的炮兵可以达到边打边跑的战术，还没等你速度慢的兵种靠近，就让你灰飞烟灭了。下面是我多日战斗积累所得资料，乃是最终兵种大全，各位可以一观，将来还要留作开纪念博物馆用^–^。

1.海军系统

重型战舰：大帆船、战舰、巡洋舰、装甲舰。

大型商船：大商船、印第安船、蒸汽船。

小型商船：大帆船、贸易商船、快船。

轻型战舰：小型护航舰、快速炮艇、战略舰。

2.陆军兵种

轻步兵：农夫、野战兵、毛瑟枪兵、狙击兵。



轻骑兵：乡绅团练、哥萨克骑兵、斥候、侦察兵。

正规步兵：持矛兵、持戟兵、正规兵、来福枪兵。

持矛骑兵：骑士、枪骑兵。

重步兵：火绳枪兵、步兵、手榴弹兵、警卫兵。

重骑兵：火绳枪兵、甲胄骑兵、卡宾枪骑兵。

弓箭手：射手（此后一直没有升级）。

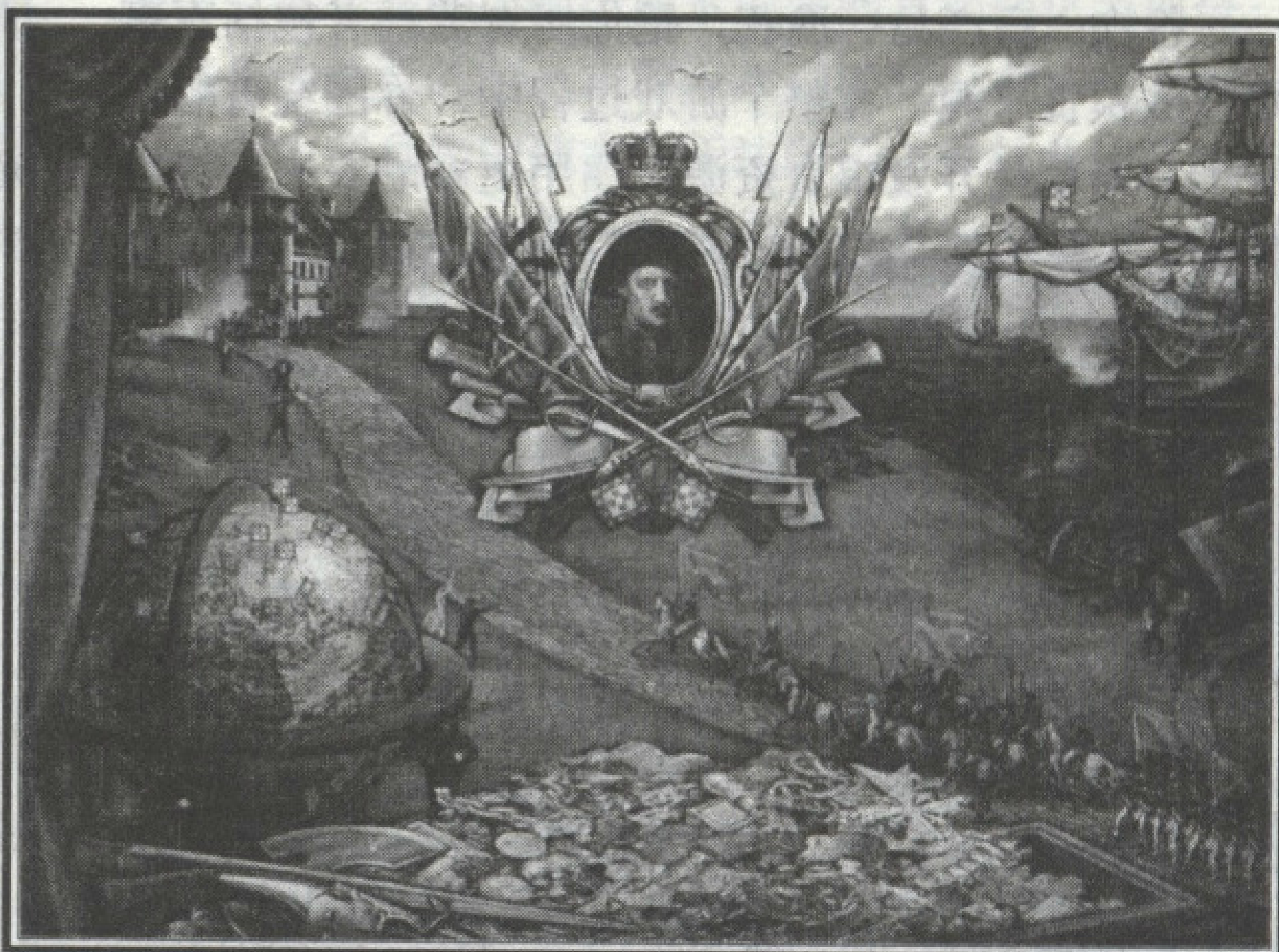
轻炮兵：马拖大炮、轻型炮、野战炮。

重炮兵：重炮、皇家大炮、重型大炮、重装甲炮。

如果一个城市的防御等级建到了最高，即“四个帐篷”，那么还会出来一个“将军”，担任城市防守部队的指挥，同时派兵出去打仗的时候，他也可以在一旁督战，但千万不要指望他在杀敌方面有什么建树，此人既不能远攻，也不能近战，如果受到攻击，一不留神就从战场上逃跑了，感觉特别有意思。后来在多次手动作战后发现原来将军跟部队的士气有关，一般每支部队用黄色条表示弹药，红色表示生命，绿色表示可开火程度（士气），开火后就呈现黄色与红色，如果士兵没有绿色，就表示他快要崩溃无法再战，很可能自动逃跑。这时将军的作用就出来了，让将军站到处于这种状态的队伍身边，就能让其逐渐安定下来（重新出现绿色），也就是说，将军可以将溃散的军队重新凝聚起来。



各兵种在战斗中可以积累经验，并用1到4个蓝色的徽章表示，同一兵种将按照徽章数目的多少分别表示为“第一……”、“第二……”等，而对于经验点不到一个徽章水平的兵种而言，就可能是“第四……”以上的水平了，总之，我们差不多可以根据这种叫法来确定兵种经过战斗磨练的程度，不过在实际战斗中，就关心不了那么多了，而且感觉也差不多。另外，如果某支部队（包括几个作战单位）经过了多次战斗并积累了大量经验后，这时再派新造兵种单位加入，也会马上得到较少的经验值！如果相关的科技已经研发完毕，并出现同类更高级的兵种，那么还可以将原有的兵种进行升级，但所花费的原料跟单造一个更高级兵种没有两样，只是不再需要一个有效劳力单位（不是1个农夫）。比如重炮升级为皇家大



炮需要织造布1、青铜6，而单造一个皇家大炮需要造布1、青铜6和劳力1。

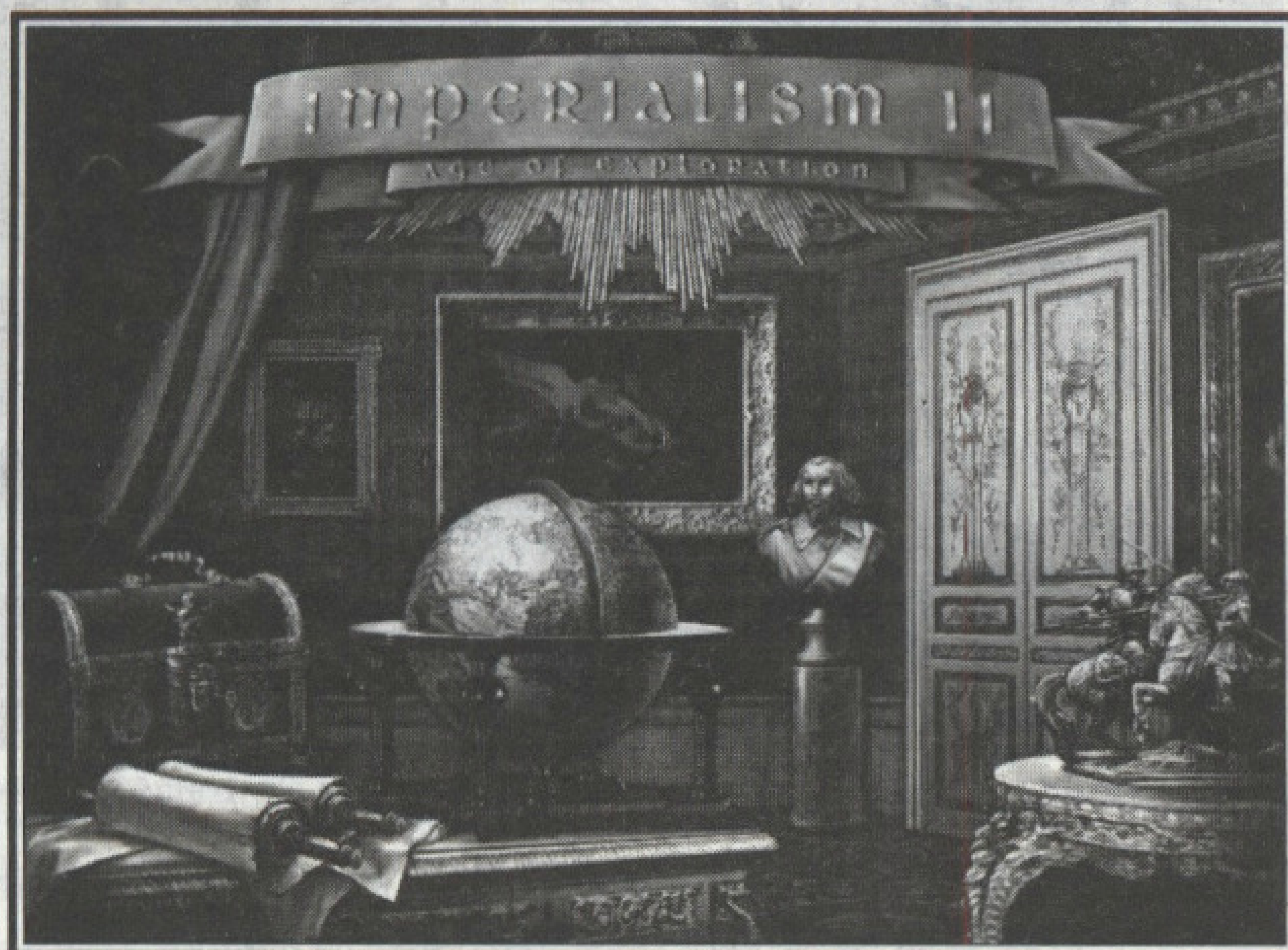
总体感觉游戏的战斗比较简单，如果你将“陆地战斗”选项由“自动”设为“手动”，那么一旦派兵进攻陆上地区，你就会进入战场，亲自部署军队，并指挥作战。战斗同样为回合制方式，“你方唱罢我登场”。不同的兵种战斗方式与战术布置都不一样，这一点大家一定很明白。当双方部队接近并进入攻击与被攻击范围后，战斗就打响了。炮火属于远攻部队，不适于近战。比较有趣的是，你的部队可以保留火力不攻击，如果受到对方攻击的话，就会自动还击一次，这种保留反击火力的部队在图像上表现为游标的外框为白色。另外如果你对战斗厌烦了的话，也随时可以让电脑自动指挥其中某几支或全部的部队作战，而你则袖手旁观。我个人感觉电脑的水平很不错，如果自己军力占优的话完全可以让其自动作战，不过自己就少了一种乐趣了。而个人感觉比较痛苦的是游戏“士气”的设定，如前面所言，当某支部队的绿色没有的时候，他就会自动向后逃跑，即使用“将军”安抚也不一定有用，一忽儿就逃掉了，好像天生就被教会了要保全性命，却不知道我才是他的“造物主”！面临这种情况只有束手无策，所以最好是在其绿色带将要消失时就退到将军身边。

另外还有个秘密透露——游戏允许每个回合最多发生一次战斗，不论在陆地或在海洋上，这样在战争爆发的时候，你每次最多丢一个省份，或者有时你派出去打仗的部队因为别的地方发生战斗而没有打成（不好），或者别人要打你时，你却派兵出战，然后中途又撤退回来，敌人也无法继续进攻（很好），这

一点有点奇怪，不过大家好自为之吧。

粮食供应与生产

谷物、畜产品、渔获，是你所有劳动者包括军事单位的粮食来源。在整个游戏过程中，你围绕着的一个中心点就是开发粮食资源、雇用更多的农夫，再寻



找更多粮食，再雇用更多农夫……这也在游戏中构成了一个矛盾点，因为经济、军事发展需要更多资源，生产更多资源需要更多的农夫，也因此需要更多的粮食，但是粮食的潜力总是有限的，谷物产生于农田，畜产品产生于牲口棚，渔获产生于港口，虽然你可以在海岸线边建造非常多的港口（不但听上去滑稽也需要非常多的资源，而且作用不大，因为这些港口一般每回合只生产一个鱼单位），虽然农田和牲口棚最多可以升到四级，但是对于日渐增多的农夫以及军事单位，这些无疑是杯水车薪。而如果粮食供应不力，以至最后连库存都消耗殆尽，那么马上就会发生农夫逃亡。而如果最后连军事单位的粮食都告缺……后果不得而知，因为我已经读取进度了。

粮食的供应问题一直困扰了我很久，后来我才把目光瞄准了农夫的升级"产物"——学徒、工匠和师傅。按照游戏设定，一个农夫相当于一个有效劳力，这样两个农夫才能生产出一个原料，怪不得农夫吃紧。等到熟练劳动力出来后，你可以用1个农夫训练成1个学徒，然后1个学徒变成1个工匠，再把1个工匠变成1个师傅，这时看看有效劳力，竟然多出了7个！中间共消耗1600钱和16个纸张。这样算下来，如果你有40个农夫（40个有效劳力），最后都培养成师傅，将可以变成320个有效劳力，而粮食需求却一点也没有变！这样不但生产资源的有了，而且用于军事训练和造船的也有了，哈哈，我做梦都在笑了……

但是且慢，游戏可不会让你那么轻松，根据"教学战役"的教诲，学徒需要精糖（每回合消耗1个，后同），工匠需要雪茄，师傅需要皮帽，否则他们就会罢工，犹如断粮那样生病在床，如果没有此类工业原料，此刻再看看总有效劳力，竟然一下子降到了0——如果这时已经没有农夫的话！史上最黑暗的时刻来临！眼前金星乱冒……所以各位在进行此种改造的时候，一定要谨慎，只有在手中有此类资源的时候，才能小心进行，千万不要冲动。不过经试验发现，这三种工人可以用精糖、雪茄、皮帽中的任一来维持！而且游戏以师傅为重，所以应尽量先满足他的需求，在缺乏此类原料的时候，学徒和工匠会先"罢工"，这一点，相信大家能够理解，也有所利用。

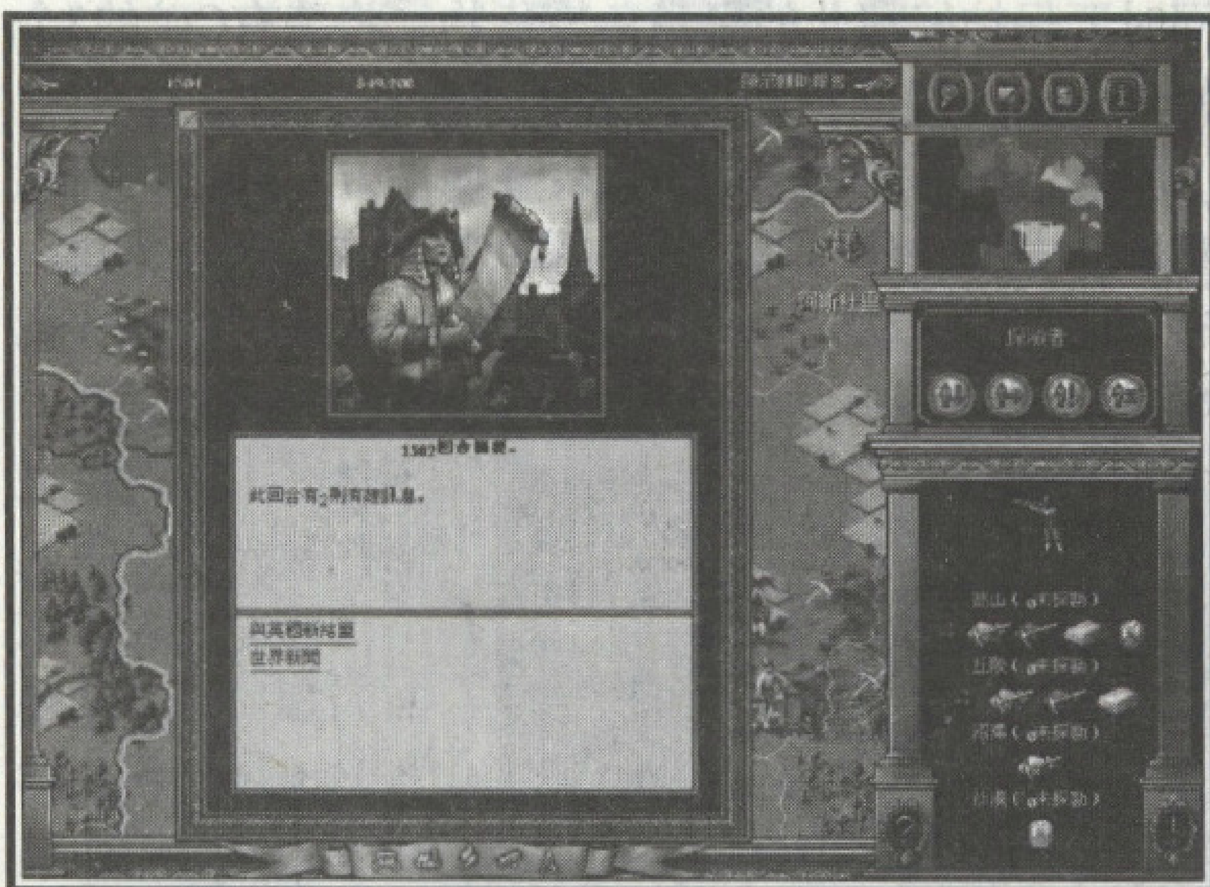
和平发展、外交与战争

把这几个方面放在一块儿似乎有些生硬，但实际上这三者是息息相关的。在游戏初期，各强国之间都是和平外交，大家都忙着在中立国建立大使馆，然后出发到新世界，征服未知的领域。作为玩家，一开始要充分利用有限的各种原料，并记住要从主要城市开始建造道路到最紧要的资源地（即前面所言的农田、牲口棚、林地、牧场、铁矿），并能保证在原料消耗完之前，达到每回合至少 获取木料、羊毛和铁矿各两个单位以及更多的粮食，否则你将很难顺利发展下去。达到此项要求后，你就可以接着开发锡、铜矿，并通过制造青铜与纸张并外销来获取资金。



船队在游戏里跟你的经济发展和军事行动息息相关，当你在海外有了自己的领地后，所产出的原料必须要 通过船队来运输。此外如果你要进出口某些原料，也必须仰仗船队（有个专门的运输菜单对此加以调节），所以船队的运载能力要不断提高，一般是以商船为主要运送工具，而大小战舰主要是起保护和威慑作用，并在战争期间摧毁敌方的舰队，防止他们派兵进攻。也因此，如果你要进攻一个从未踏足的岛国，也必须先派船队前往，在岸边建立桥头堡后，你的陆军部队就可以出发直接赶到该地，发动陆地战争，抢占土地。同时你

的陆军部队也可以随时在建有港口的跨岛省份之间往来，只需一个回合即可，大大方便了进攻和防御。如果新世界部落的军事力量不强的话，这种扩张将非常



迅速，你的版图将迅速膨胀，拥有的资源地急速增多。可惜如果你没有将种族主要的城市攻下来的话，那么这些资源你只能看着干着急，因为你无法建立联系主要城市的道路，也就无法将生产出的原料运出来。唯一之路，就是将种族的主要城市攻下来，然后你就可以自由建设了，所有的资源才可以归你。唯一的遗憾就是新世界的土地上没有农田和牲口棚，无法为你提供粮食，另外你也没有所谓的"海外利润"，所有的原料要在运回国并加工出口后才能得到现金。



"外交"是指在崇尚军事的时候，如果想要和平发展，当你的船只发现新世界的种族后，就可以通过外交手段在新世界和中立国建立贸易领事馆，然后是大使馆。同时你也要派探险者到中立国或者是新世界进行地域探索，弄清楚该地的资源状况。在大使馆建立起来后，再派商人前往该地，通过购买获得资源的开采权（游戏里也称买地），同时这也是阻止对手抢先统一新世界的方法之一，因为如果对手想要通过武力（这是他们一般的方式）占领该地，就必须先向你开战，因此这也是引火烧身的方法之一，尤其在你还不强大的时候。工程师可以随时前往该地建造道路，而建造者将前往该资源地兴建工场，所生产出的原料如果是中立国的资源，那么在其被出口时你可以得到一部分利润。如果你拥有宝石一类的贵重金属（只在新世界才可能存在，包括高山地区的宝石或金子，丘陵地区的银矿，沙漠地带的钻石以及香料等都可直接变为现金），那么这些原料运回本国就能直接转化为现金，这将是你重要的收入来源。不过游戏也有一些限制，中立国生产食物的地方你无法购买，另外此地区或省份还必须有港口才能进行交易。没有？那就建一个好啦，不过需要的原料可是木材5、铸铁5哟，心痛了吧。

外交的作用不仅于此，通过外交手段和同类科技的发展，你完全可以和平地让新世界的部落，或者中立国，甚至强国加入你，不过这并不容易，你必须不断地给他们赠款，或签订优惠贸易条款，通过交易改善两国关系，最终达到和平的吞并，不过这时候你的经济方面将要接受一次冲击——农夫增加，粮食产量却没有改变，因此在提出合并之前，要做好准备。外交的作用还决定你与各国的关系，你可以跟交战方突然宣布和平，当然还得要对方同意，或者跟盟友突然宣战，翻脸不认人（我就倒过一次霉）。总之，在这里你可以通过丰富的手段在各国之间巧妙周旋，避免战争，或者获取其它利益。

后记

上面已经对游戏各个方面进行了较为详细的阐述，游戏虽然提供了对"运输"、"交易"（选择买进与卖出原料，卖出原料也是你获取资金的重要渠道）、"外交"和"科技"四个方面菜单的自动控制，但是我想这总是跟电脑一家的，最好还是自己亲自动手，保不准被充了冤大头呢。

总评 84

制作	Stardock	类型	模拟经营
发行	Stardock	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面

音响

操作

剧情

娱乐



这篇战役介绍是按照黑章鱼族、硅族、白鲨族的顺序来安排的。虽然白鲨族最好上手，任务难度却是最大的，所以放在了最后。

黑章鱼族战役

一、发现

任务：建造1个氧气提炼器，4个储藏井和1个探测器；分析敌人的情况并且消灭他们。

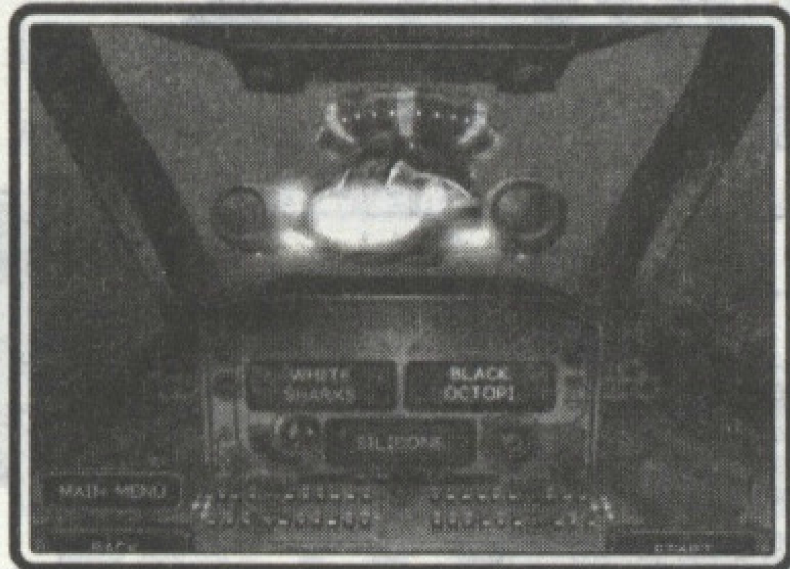
指引：这一关十分简单，敌人是硅族，分布在西边和北边。对付他们最好还是用本族潜艇配合白鲨族的哨兵，因为硅族部队的移动力很强，小批量的敌人用鱼雷不易击中，用哨兵（配有轻型HF，射速很快）就会好多了。



二、临时滞留

任务：护送运输艇到达东部，把资源卸下；制造3箱C矿各1000单位，用3艘修理平台把它们运到北面的撤退隧道。

指引：一开始部队会出现在西部，立即开往东部基地就行了。途中会有小股敌人骚扰，干掉他们。到达基地后，依然是建造建筑，发展科技，注意要快点发展“红宝石激光”技术，以便制造重型巡洋舰。大约攒足7、8艘重型巡洋舰再加些小艇就可以攻击敌人在中部的基地了。其实货物也可以在巡洋舰的掩护下走南-西-北的路，这样只要歼灭隧道口的守敌就可以完成任务了。因为敌人是白鲨族，拥有HF炮，所以非得配有强力激光武器的重型巡洋舰才能对付。



三、撤退

任务：护送运有C矿的修理平台到达东边基地，同时要保护好那儿的黑章鱼族货物；将装有C矿的5个修理平台和黑章鱼族货物送到北方。

指引：本关我方首先出现在西南方，在这里建造基地。发展一阵以后，修建探测器，这是个好东西，有了它敌人的动向一清二楚。瞅准敌人巡逻的间隙把修理平台送过去，不过临走前在家里修些激光炮，敌人会很快冲过来。东面的基地倒不用着急，本身就有足够的防守力量。如果先消灭敌人也行，不过那样就没那么“惊险”了。西面还有矿，要好好利用起来。这次的主力依然是重型巡洋舰，只要有10艘左右，敌人就没还手之力了（即使是白鲨族巡洋舰也不在话下）。要记得斩草除根，否则他们会很快重新修建起防御建筑。最后把C矿和货物送到北方即可完成任务。

四、报偿

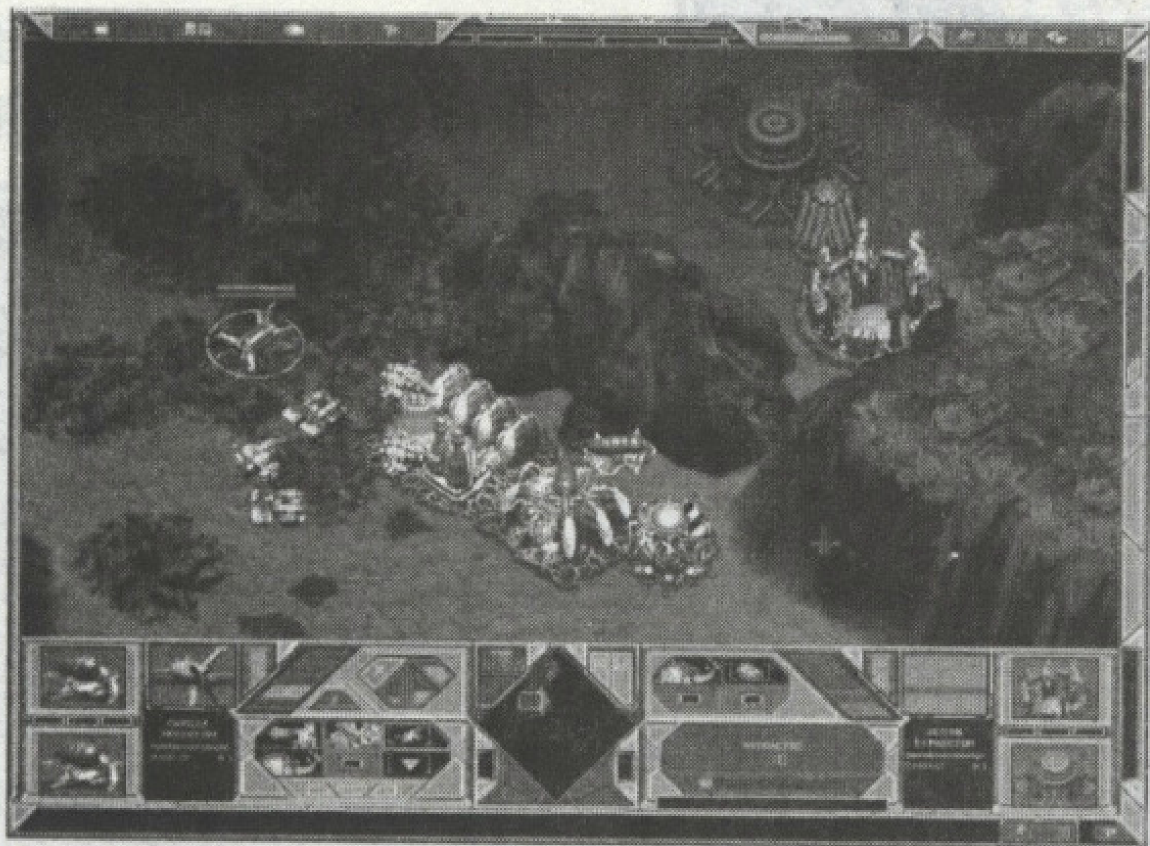
任务：摧毁地图内所有白鲨族，保护硅族观察者；找到白鲨族的3个科技样品，把它们装上修理平台。

指引：这一关的难度不大，首先立即开始修建建筑，尤其注意防御基地左边的山头，否则10分钟内敌人就会在那里修不少HF和鱼雷发射器以夺取正北的矿。稳固基地以后，可开采北面的矿，然后就可以发展科技了。最好能尽快消灭西面的敌人，他们开始时的实力较弱，而且基地里还有不少矿产。需要寻找的科技样品分别在西南、南面、东面的敌人基地里。实力最弱的是东面的，不过旁边会有很多防御力量，其他几家所处的位置也是易守难攻的地形，如何消灭他

们就看你的战术指挥能力了。最后把样品送到自家基地即可。

五、同盟

任务：在南部建造一台心灵传输机；把西面白鲨族基地里的6个失去移动能力的硅族俘虏运回基地，卸在传输机附近；在硅族援军到达之前抵挡住白鲨族的进攻；消灭白鲨族军队。



指引：我军出发点在正南，从南到北是一个峡谷，有路和敌人基地相通。整个西部地区在红色的笼罩下，实力最强，东北、东南各有一家。峡谷内矿产极多，M矿、C矿各有20万，不过建议还是先守基地，因为10分钟以后就会有敌人小股巡洋舰队陆陆续续来骚扰。其实最西北还有矿，可以传到那里占领，就看你有没有胆量了。要注意实力不够的时候千万别去惹敌人，否则后果不堪设想。当攒够大约30艘重型巡洋舰后，就可以先去惹一下红色，然后立即撤回基地（基地里一定要有足够的防御），接着就是一场恶战。敌人会出动30多艘潜艇直扑我方基地（我用27艘重型巡洋舰+毁灭者同他们恶战，损失了9艘，呜……）。重创了红色主力以后仍不能放松警惕，还有紫色和绿色呢！不过首先要运回硅族潜艇。由于红色家门口的防御力量很强，所以最好先传到西北，再从上向下杀。消灭了红色以后，立即把俘虏运回保护起来，等待援军到达，这一阶段还会有不少战斗。不久，援军出现了，数量惊人（有80多艘），最后消灭紫色和绿色即可过关，方法仍是引蛇出洞。



六、新发现

任务：20分钟内在东南方建造探测器；保护好探测器直到探测到硅族护卫达到了白鲨族基地；从白鲨族基地里运回装有X-BOX的货物，到达东北基地的信息所；保护好货物等待骑士“报偿者”到达。

指引：这一关任务比较简单。在信息所附近建造必要的建筑和防御后，就可以到东南方去了，不过那里布有水雷，所以最好先派人去探探路。在东南修建潜艇探测器之前，要先修防御，而探测器也可以多修几个，免得被敌人摧毁。击溃敌人的几次攻击后，就可以探到硅族护卫出现在白鲨族基地，然后他们就……接着又是重复造兵、打仗、修理这一过程。还要注意重型巡洋舰和侵略者在队伍中的重要地位，对付敌人一定要坚决彻底，不留后患。一旦把货物运到信息所附近，北面就会有一批硅族向基地发起进攻，这时基地里的防御力量就发挥作用了，等“报偿者”到达，任务就结束了。

七、深度打击

任务：占领科技中心R&B Lab并保卫它；研究等离子发生器技术；制造一个终结者，并派修理平台“风暴”把它运到北面。

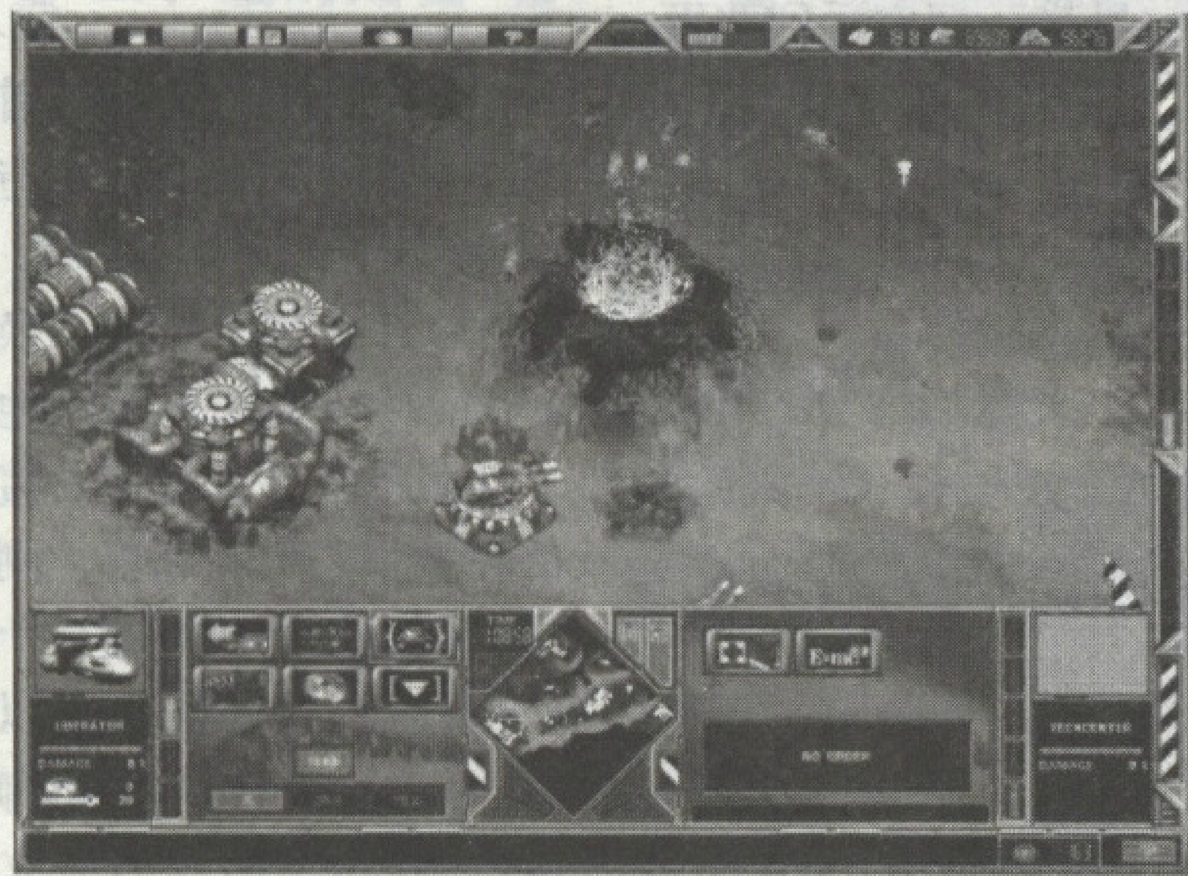
指引：这个任务比较简单，关键是速度要快。首先建造防御和采矿建筑，然后立即添加市场和几个造船厂，快速制造出20艘左右的重型巡洋舰和侵略者，比例可以为1：1，需要的金属和真皮可以用黄金换取。大约7、8分钟后，会有一批敌人前来，击溃他们，然后立即反扑。这批敌人是东北面白鲨族基地里的，要找的科技中心也在那里，刚才那批人损失后，他们基地里的防守变得十分薄弱，现在进攻正是时机！部队出去以后，基地里还要在靠西南的方向加几个防御设施，同时还得不停地制造部队，并且要立即补充到战斗队列里。在进攻东北基地的时候，一定要把侵略者控制好，他们的子母弹很容易伤到科技中心。占领科技中心后，立即研制“等离子发生器”技术，并制造一个白鲨族的终结者，然后由“风暴”把它运到北面。不过北面还有一家白鲨族，但发展很慢，要不了多久就能清理掉。“风暴”到达后，任务结束。

八、双倍时间

任务：保护研究室“Lab-SH-34-17”20分钟；清扫地图内的硅族基地；消灭白鲨族。

指引：本关是比较难的一关，主要是资源不足。初始资源很少（黄金仅有150），基地附近也只有M矿3万，C矿1万，所以开始时原则上不要造潜艇，修几个防御设施不但便宜（主要是耗C矿少），修理费也低。地图西面是硅族，东面是白鲨族，最初只有小股白鲨族进犯，比较容易解决。大约10分钟后，会有大批硅族来攻击基地附近的C矿，他们本来是盟军，所以部队不能自动还击，但可以用强制攻击，而后在接到指挥官的命令后，就可以攻击硅族了。基地稍靠南面的矿先不要占，因为硅族会不断地派人攻击白鲨族，这里是其部队必经之路。地图最南面一带有M矿7万，C矿2万，而且比较安全。建议尽快发展能量盾技术，建造能量保护器进行防御。在信息所看到白鲨族“差不多”了的时候，就可以坐收渔翁之利了（不过让他们两方多耗一段时间也无妨）。最后是对付硅族，他基地里防御力量特别多，部队也多，只要派人去引，他们就会倾巢出动来追杀，所以基地里一定要建好能量保护器和防御屏发生器，再加上一些激光炮，而部





队中的侵略者也一定要占有相当大的比例，因为硅族潜艇个体小，速度快，只有子母弹才能快速杀伤他们。类似循环几次，硅族部队基本上就没了，然后控制好军队，一举摧毁其基地即可完成任务。

九、天命

任务：摧毁白鲨族首都；摧毁白鲨族TLS发射井。

指引：这一关十分漫长，敌人数量是黑章鱼族战役中最多的。我方基地位于东面，附近只有两个矿，也没有向外发展的余地。首先是立即建造防御设施，至少建3个能量保护器，电磁水雷发射器也要多造几个，然后建造反声纳屏障，否则白鲨族的核弹很快就会飞过来！科技方面最好先研究激光炸弹技术，以便能较快地建造激光炸弹发射器，这一关就要靠它了（紫色敌人鼎盛时期可以达到250多艘潜艇）。敌人最初就会派20艘以上的潜艇发起攻击，而且每隔几分钟就会有一次，即使这样，也不要制造太多的潜艇（我方初始潜艇也有几十艘），只要够防守即可，因为以后要制造的激光炸弹会消耗很多资源，而且一旦被核弹轰炸，基地重建的花费也会很大。当激光炸弹造好后，不要盲目轰炸，一定要派潜行侦察兵去探察清楚，最好是先摧毁敌人的驱散器，这样我方探测器就可以直接“照”到敌人的情况了。接着就是不停地制造激光炸弹，直到摧毁敌方主力为止。等到在信息所看到敌人的境况已经够呛的时候，就是我军出击的时候了，只要摧毁所有白鲨族建筑即可过关。

十、毁灭

任务：在80分钟内占领硅族的总指挥中心；保护指挥中心直到所有硅族被消灭。

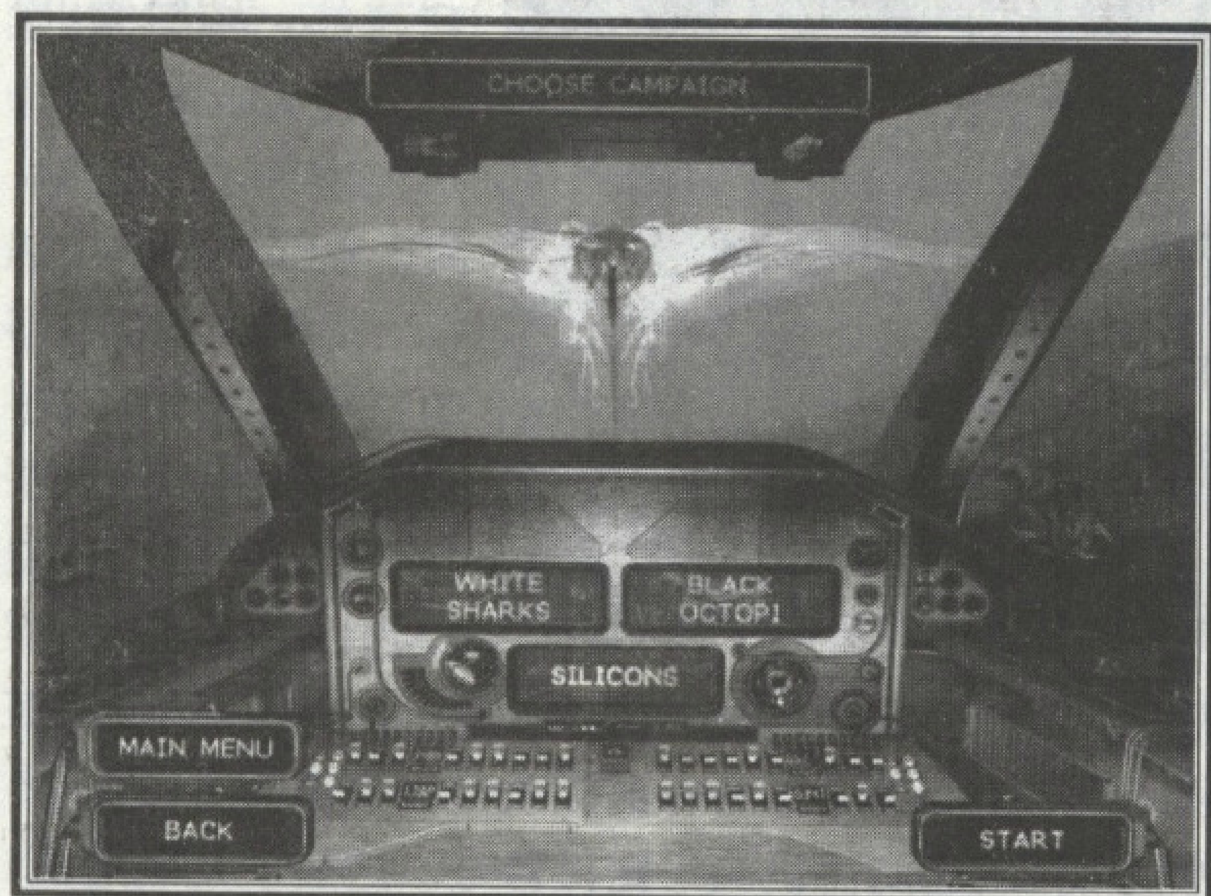
指引：作为黑章鱼族战役的最后一关，其难度可想而知。我方两支部队分别出现在地图的东面和南面，附近资源十分丰富，所以必须大力开采，在短时间内建造出数个激光炸弹发射器才能冲破敌人的防守。一开始不必造太多潜艇，主要是先用激光炸弹解决两个基地之间（东南）的敌人，以夺取那儿的矿产，然后再开始大批量制造潜艇。在西北有硅族的真空炸弹发射器，会向我方基地发射真空炸弹，所以要先下手为强，用激光炸弹轰了它们。敌人的总指挥中心在地图中部，其外围也是密密麻麻的敌人，西边也有他们的基地，这一切首先都得由激光炸弹来解决（不过要小心别误伤指挥中心），然后再由潜艇部队来打扫战场。在消灭指挥中心外围的敌人后，先不要急着占领它，最好先沿路布激光陷阱，越多越好，再加上磁性水雷发射器、能量保护器、防御屏发生器若干，原因一会儿就知道了。占领指挥中心后，立即选好阵形防守，不一会儿就会有90艘硅族各类潜艇像洪水一样涌过来，比任务五中的硅族部队还壮观！如果可以判断其位置的话（附近修建探测器或是布有雷），可以先用激光炸弹K他们几下，然后就交给陷

阱和防御设施了，如果有漏网之鱼，也逃不过指挥中心的守军。最后只要彻底消灭地图上所有的硅族，战役就完全结束了！

硅族战役

一、交送

任务：至少建造一个真皮储藏井和两个真皮采集器；采集6000C；摧毁遭遇到的人类潜艇；摧毁绿色的基地。



指引：本关一开始就应该建造采硅器，然后是原生质发生器、真皮采集器、真皮储藏井……出发点左侧就有矿，大约10分钟左右会有敌人来进攻，需要有5个以上的SHS才能防得住。之后在指挥中心旁边发展潜艇研制中心（SUBMARINE HUB），研制护卫。由于C矿有限，制造护卫不要太多。要及时撤走重伤的潜艇，它们可以自动恢复生命值，而能量消耗完则是要补充的。最后摧毁南面的绿色基地，任务结束。

二、扩展

任务：保护指挥中心，防止敌人的攻击；护送货物和资源共6箱到达地图的西面。

指引：这一关没有太复杂的地方，主要是造兵，同时不要忘记建造补充器和兵工厂。硅族部队和建筑的血是会自动恢复的，但要消耗能量，所以一定要保证能量的供应。最后运送货物还是绕路走比较好，直接穿越敌人基地遭受容易损失。只要到达西边，任务就结束了。

三、平衡

任务：保护货物和硅族旗舰到达东北的白鲨族基地；建造指挥中心并发展本地传输技术。

指引：本关我方会有一支部队出现在东南，目标是在东北的盟友白鲨族基地。按照指挥官的指示，部队应该走南、西、东北的路线，该路线上的敌人较少，只要瞅准空隙就可以插上去。然后建造指挥中心发展科技，矿产的数量不是很大，所以要先派人侦察清楚。西南是黑章鱼族的地盘，如果没什么事，还是不要惹他们。科技一旦发展完成就可以进入下一关了。

四、挽救

任务：派篡夺者“报偿”占领东北黑章鱼族基地里的信息所“主要终端”；保护“报偿”回到指挥中心；研究侦测传输技术。

指引：本关一开始就拥有必要的建筑，可以先在基地周围寻找矿产，然后开始制造部队。敌人分布在东南和东北，而且他们已经可以制造重型巡洋舰，所以部队没有绝对优势最好不要去进攻他们的基地。等时机成熟，就可以向东北进发了（东南的不用管）。消灭敌人主力后，让“报偿”占领信息所，然后立即返回指挥中心，再研究出侦测传输技术即可过关。

五、背叛

任务：派篡夺者占领黑章鱼族在北面的研究室；将黑章鱼族的科技样品用补给者送到指挥中心；摧毁地图内所有白鲨族的建筑和部队。

指引：这一关矿产比较充足，要占领的研究室在北面，但必经之路上有大量白鲨族和黑章鱼族的部队巡逻，所以较好的方法是从西面插入黑章鱼族的基地，把他们的部队全部引出来，这样白鲨族和黑章鱼族就会先打起来，然后我军就……哈哈！派篡夺者占领3个主要的研究室后，一定要保护好，等货物到达后运回基地就是了。最后集结大军扫平白鲨族，不过不要忘记带无畏者，这样才能保证对不同深度敌人部队和建筑的打击力度！



六、屏障

任务：保护黑章鱼族的基地和研究室不被白鲨族摧毁；护送东南边的4艘修理平台到达黑章鱼族的研究室。

指引：我方位于南面，西面和东面各有一家白鲨

族，西面的比较弱，东面的特别强，它会每隔几分钟派出20艘潜艇攻击黑章鱼族基地。开始黑章鱼族是可以防守住的，不过几轮以后就不行了，这时我军必须派出军队援助，但要注意一点，黑章鱼族是会攻击我方部队的，一定要小心才是。敌人的攻击结束以后，修理平台就会到达南面，把他们送到黑章鱼族研究室。这时白鲨族会向我方基地全力一击，只要有20艘左右的潜艇守口就可以解决他们。最后清理白鲨族基地就可以完成任务。

七、生命线

任务：护送资源到达南部的基地并且卸下资源；消灭地图内所有白鲨族。

指引：这一关任务并不复杂，但十分漫长。首先我方部队出现在地图的东北方，一开始就有20艘潜艇，要到达南方比较困难，中间有不少敌人守卫着，还有许多水雷，唯一还好走的路线是东、东南、南、西南。首先要摧毁东面敌人的基地，但一定要尽量减少部队的损失，因为在前面还有2队敌人。到达南面以后，沿着高地走，就可以找到传送门，由第2个传送门才能进入我方基地。只要进入基地就可以慢慢发展了，矿不够的时候，可以想办法到本关的出发点去，那里还有不少。最后就是集结大军消灭敌人基地。西面的敌人基地十分强大，还有另一支部队帮忙防守，注意在数量上一定要占绝对优势才行，硅族部队的血毕竟太少了。



八、公平之路

任务：保护指挥中心；占领东南部的白鲨族传输中心，保护终结者“信使”安全到达；在北面建造指挥中心，护送“信使”到达那里；保护指挥中心直到黑章鱼族部队的到达。

指引：一开始我方部队的出发点在西面，初始部队也会有不少，而敌人的数量也不大，所以首要任务是快速占领东南面的传输中心，然后再慢慢发展。东北和正北是红色的基地，防守也不是十分厉害，只要有一定实力就可以发起进攻。如果矿不够，可以在西面的矿区附近修些防守设施，然后就可以放心开采了。在东南的传输中心，不久就会传来终结者“信使”，千万不要让他到前线去冲锋，只要让他在基地老老实实修养，不死就行。攻克敌北部防线后，派人来修指挥中心，同时多建防守设施，只要感觉万无一失，便可送“信使”来这里，然后就有一大批黑章鱼族部队……

九、洗涤

任务：在15分钟内建造指挥中心，量子麻痹器和传送门；保护3艘补给者；掩护北方的3艘修理平台到达我方基地；将补给者和修理平台送到西部；摧毁东北面的能量保护器、研究室和心灵传输机。



指引：这一关的任务不很难，只要能多发射几颗真空炸弹就可以解决问题。我方部队首先出现在东南部，建造任务所要求的建筑倒不会有问题，主要是南面会不断有敌人攻击，大约会持续10分钟左右，所以防御设施一定得修好。之后就是制造真空炸弹，资源是不够的，不过可以在正西找到没有人防守的矿。15分钟以后，指挥官提示准备迎接修理平台，在修理平台到我方基地的路上敌防守设施十分多，可以先派人探一下，摸准位置就可以拿炸弹轰掉了。接到修理平台以后，先不要往西方送，那里高地上的防守必须清除掉，当一切顺利完成后就可以出发了。补给者和修理平台一到达，就有大批敌人出现在地图的各个方向，然后又是一场恶战……

十、烽火

任务：建造指挥中心的附属建筑，研究“能量盾”技术；夺回我方在东南的基地；消灭敌人。

指引：本关一开始我方没有基地，所以必须到达位于地图中部的基地，在路上要摧毁白鲨族的一个小基地，然后占领传送门，建造传送门的另一部分，就可以到达中部的基地。在中间基地，矿产的数量不大，所以必须合理利用好。建造一个传送门，传送部队到东南，消灭防守在那里的黑章鱼族部队，夺回我方建筑群。不过在此之前，建议先在家里造好防守设施，同时东南基地也要造大量防守设施。接到指挥官的防守命令后，就要坚守基地了。北面的白鲨族和南

面的黑章鱼族会先打起来，然后他们又会派部队（数量不小哟）来袭击我方东南的基地，那他们可就碰到枪口上了。20分钟后，这个星球就要是硅族的天下了，哈哈……然后……哈哈……再然后……哈哈哈！

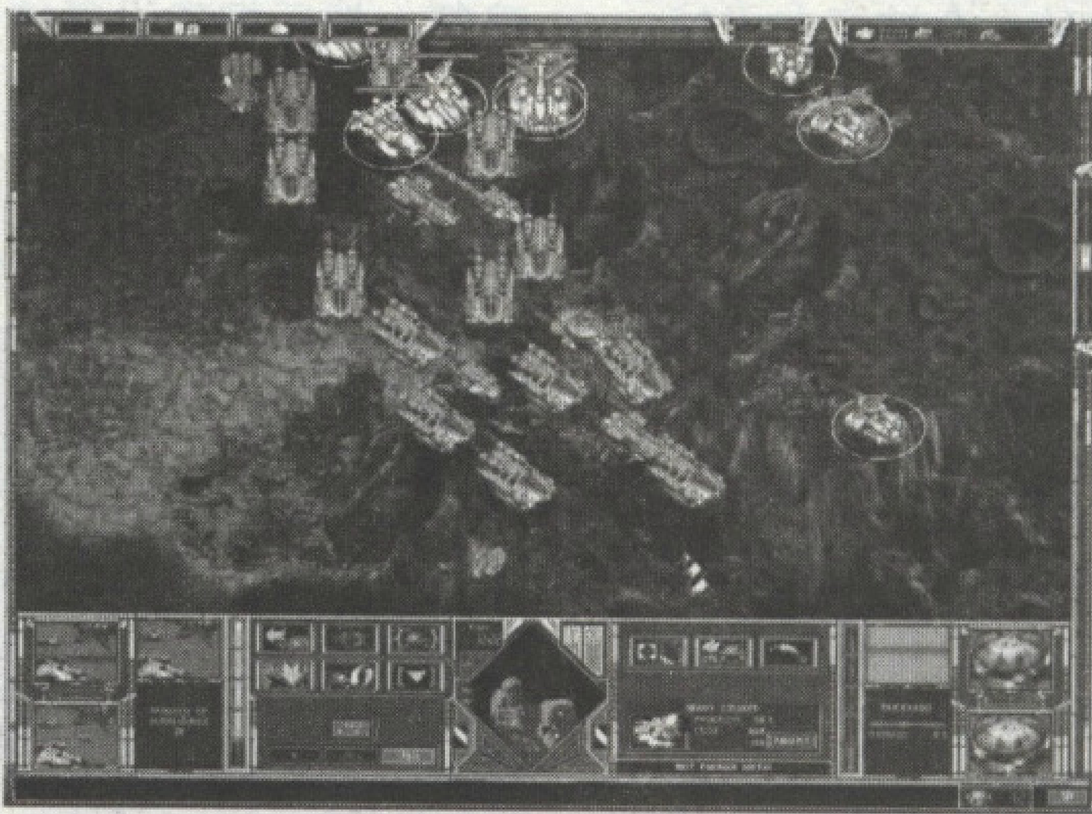
白鲨族战役

一、准备战场

任务：保护同盟的潜艇中心和储藏库；研究“机动修理艇”技术，制造3艘修理艇和1座交易中心；采集4500单位C并把它们分别装在3个集装箱内，由3艘修理艇装载；并运送到地图南面。

指引：本关一开始没有建设者，必须立即制造一艘，然后开始建造科技中心进行研究，用建采集器采矿。敌人会派几个战士来骚扰盟友，只要有7、8艘猎手和哨兵就解决了。关键是采足4500C比较困难，在基地东北、西南各有一个C矿，东北的矿在敌潜艇的巡逻范围内，可以夺取。在敌人的基地里还有另一个矿。更好的方法是在交易中心直接用黄金换取，只要建一个黄金采集器就有黄金源源不断地涌来。最后只要击败守在南面的敌人即可，方法可以用大部队冲击，也可以从侧面用HF大炮推（HF的射程比轻型激光炮远）。

二、第一滴血



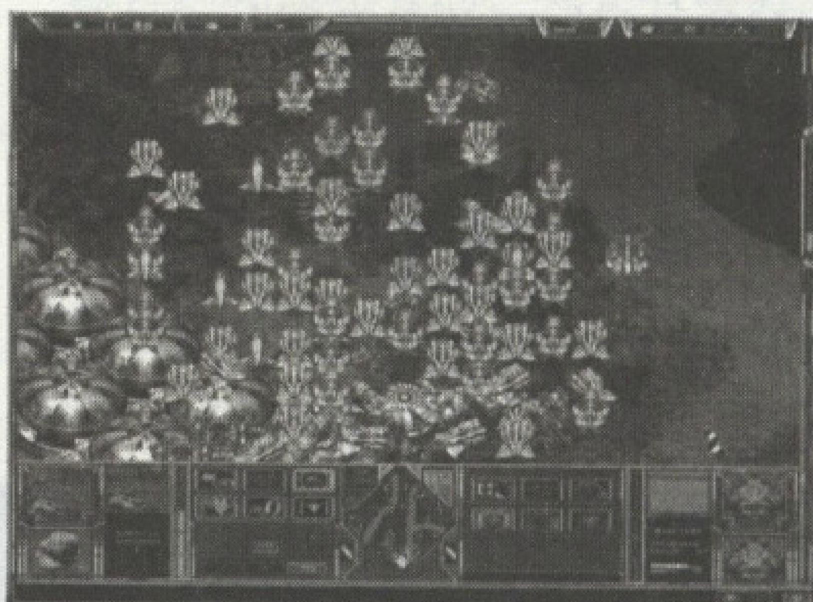
任务：找到前哨基地；研究敌对系统密码技术并建造一个信息中心；保卫前哨基地15分钟，直到增援部队到达。

指引：我军出发点的正东就是前哨基地，立即到达那里，修复损坏的建筑，再补充几个防御建筑即可。本关可以建造鱼雷发射器、声纳、信息中心，还可以制造劫掠者，快速发展这些技术，等不到增援部队到达，敌人早就见上帝去了。北面的敌人较强，南面的弱一些，只要放几个HF和鱼雷发射器就够他们受的。研究完移动建筑技术以后，有移动性的建筑都可以移动，这样防御建筑就变成进攻建筑了。

三、秘密交易

任务：护送4艘修理艇到达黑章鱼族的市场S27并卸下4箱货物；在20分钟内运送骑士“黑寡妇”及其携带的X-BOX到达出发点；“黑寡妇”必须存活。

指引：市场S27就在正北，不过想直接冲过去不太可能。先就地建造基地，发展科技。本关可以制造强力兵种——巡洋舰。此外布雷艇也可以制造。到达市场的路是一个狭长的峡谷，两边都有激光炮防守，



出口还有一个磁性水雷发射器，它的子母弹可不是好惹的！最好先清除它们。到达市场以后立即建造一大批防御设施，否则“黑寡妇”一到，就会有密密麻麻的敌人涌过来。装上“黑寡妇”，运到南面出发点就行了。

四、爆破波浪

任务：派劫掠者“虎鲨”占领位于地图中央的黑章鱼族信息所；保卫夺取的信息所15分钟直到修理艇到达；在北部找到解放者实验艇“婴孩1”和“婴孩2”，派刚才到达的修理艇把他们送到西面的出发点。

指引：本关共有3个敌人，中间的最弱，不过这家门前布了不少深水雷，另两家也有重型激光炮和磁性水雷发射器防守。要突破雷区，还得用巡洋舰（装甲厚），其他潜艇要么被雷轰，要么被激光打，很难冲破敌人的防守。占领信息所以后，立即在周围修建防御建筑和修理中心，武器中心也再造几个，部队一多，它们的重要性就表现出来了。然后突破北面的防守，装上实验艇以后，立即撤走，或是快速建造防御设施，总之，必须小心修理艇，敌人会追踪攻击它们，逃到出发点任务就结束了。

五、飓风

任务：在25分钟内找到失踪的护卫和修理艇（带有技术样品）；将装有技术样品的修理艇护送到科技中心THS 467-Q；发展传输屏障技术，修理艇必须存活；消灭所有敌人。

指引：本关需要寻找的队伍就在南面，只要保证他们被带回基地以后能安全存活就可以派哨兵去。队伍会被敌人追踪，所以一定要确保修理艇的安全。至

于护卫（劫掠者），由于速度较慢，存活的几率比较低。之后立即发展传输屏障技术，因为会有小股敌人通过心灵传输机传到基地附近。军力强大以后消灭敌人即可。最后阶段，大批硅族会突然出现，发起突袭（我军基本上会全军覆没），同总部的联络就中断了……

六、意外冲突

任务：在10分钟内找到并加入舰队第2分部；在盟友基地的北部建造潜艇中心；帮助保护盟友的3个科技中心和1个交易中心；运送6箱各装有2000C的集装箱到盟友的交易中心“大肚子17”；占领西北部硅族基地内的传送门；在传送门旁等待硅族的两件货物（数据盘），把它们装上修理艇；将货物运回基地的科技中心；保证货物的安全，同时研究PSY技术。

指引：队伍一出现就可以立即向东北方向进发，第二部的基地就在那里。追踪的敌人会被盟友干掉。按要求在北部建造基地，并保护盟友的科技中心和交易中心（其实我们还要他们保护呢）。储存6箱各2000C送到交易中心“大肚子17”，最好多采些黄金，换取C矿。然后要利用好劫掠者，有不少硅族的单个建筑可以占领。攒足20艘左右的潜艇，就可以向西边硅族发起进攻了（最好先在信息中心看看敌人情况），在混战中依然要指挥好劫掠者占领建筑。小心不要摧毁传送门，占领就行了。等到硅族的货物到达，把它们运到科技中心，并研究PSY技术。研究一完成，就会有意外情况发生，部分盟友部队会向我方基地发起攻击，局势失控……

七、复仇

任务：在西南建造信息中心和声纳，10分钟内完成；在地图中部找到探测器“大耳朵17”并且俘获它；接收硅族的货物，把它们运到地图南面；制造机会，保证装配者海克力斯在南面建造传输中心。

指引：这是难度最大的关卡之一，敌人的实力十分强，而矿产也十分有限。首先是建造信息中心和声纳，但要注意，在防御设施具有完全优势之前，不要惹敌人，否则两家敌人会集结近一半军力猛扑过来，即使能防得住，建筑也会损失不少。南面和东北都有矿，不过北面的比较危险。作战时一定要注意巡洋舰和DC轰炸者的配合。敌人的数量极大，在巡洋舰的掩护下让DC快速上升到敌潜艇群上方投DC炸弹，然后只见火花四溅……战斗可以用惨烈来形容（我这一战损失47艘，敌人共损失260多艘，打了近2个小时）。然后占领“大耳朵”，把传送过来的货物送到南面。过一会儿，海克力斯到达，保证它建造完成传输中心，接收货物。然后又是老情况，大批的硅族出现，不过剩余的30多艘巡洋舰和终结者可不是吃素的……

八、静止的水

任务：在西南面传输中心魔法门旁边建造传输防护屏；将盟友的修理艇各装载1000C，并确保他们安全到达魔法门；完成上述任务后，立即毁掉魔法门；不要摧毁西北部的硅族基地；运送10000M和5000C到地图东北部；保护建设者“海怪”在东部完成建造传输中心TFB34的任务；保障货物的传送；派潜艇护送旗舰“深水之星”至建造心理研究所的地点；15分钟内在旗舰指定的地点建造心理研究所，然后撤走，由硅族占领研究所；占领所有硅族的原生质发生器。

指引：本关出发点是东部，首先快速建好必要的建筑，然后把建设者传到西南的传输中心“魔法门”去，建造一些防御建筑和传输防护屏，因为只要盟友的修理艇一到，就会有敌人扑过来，一定要保护好修理艇和“魔法门”。东部基地和西南（西）都有两个

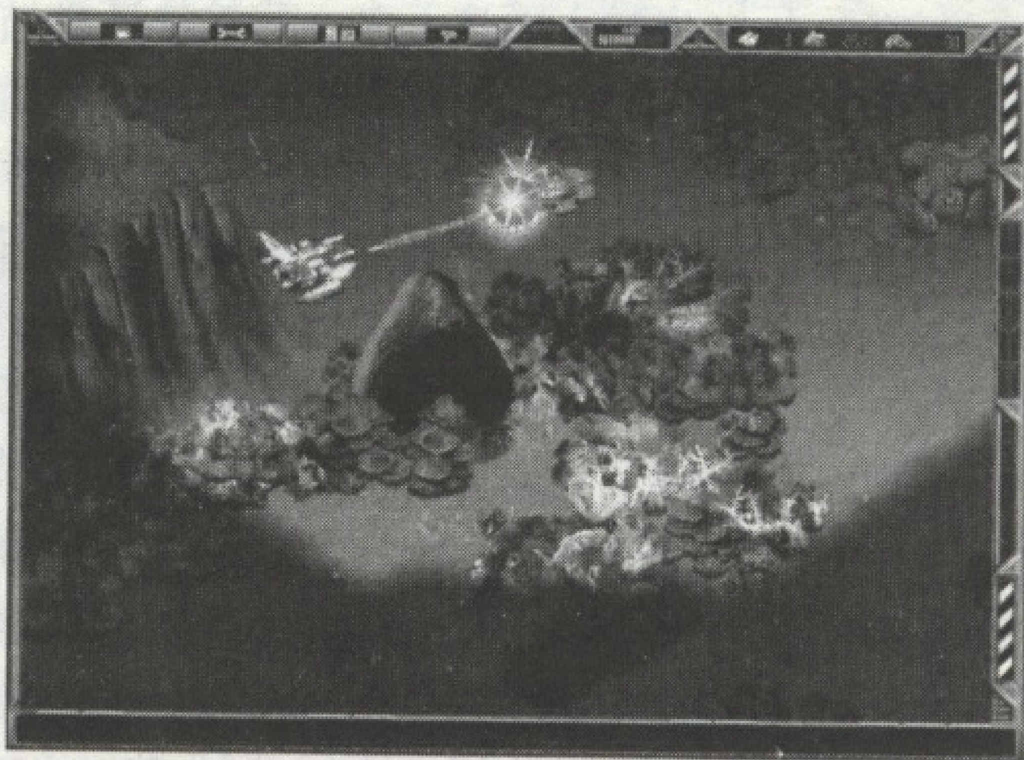


C矿，M矿则很有限。本关矿的需求量特大，所以要加大黄金开采量。最好在西南再建一个传输中心，以便修理艇到达东部装货，共需要7箱各1000C，将其运回“魔法门”，再把此“门”摧毁就是了。击败东北的黑章鱼族后，再运送10000M和5000C到达这里。不久，建设者“海怪”就会出现，敌人的残余力量会拼

命阻止他建造TFB34，清除前来骚扰的敌人！接下来就是等候旗舰“深水之星”，它会到达一个地点，指定在它身旁的位置建造心理研究所，建造完毕立即离开，硅族会派人来占领。最后依然是大扫除，占领硅族所有的原生质发生器，任务结束。

九、夹肉面包

任务：保护传输中心、信息所、2艘在基地内运送货物的修理艇、载有黑章鱼族骑士“新兵”的修理艇10分钟；保护上述建筑和部队直到科技中心ACS13建造完毕；占领东南的心灵传输机，并将载有“新兵”的修理艇护送到那里；保护交易中心和信息所，直到劫掠者“针刺射线”到达；研究CORIUM296技术和热核导弹技术；东北和西南的信息所和相邻建筑必须保存；在20分钟内建造等离子研究所和TLS发射井各一个，并用热核导弹摧毁东北和西南的黑章鱼族信息所和相邻建筑；摧毁西北的硅族基地。



指引：本关也是最难的关卡之一，其烦琐程度令人发指。首先指挥部队到达中部基地，这是一个狭长的区域，易守难攻，所以要造好防御设施。然后开始采矿，这里资源还算丰富，可以造一些巡洋舰和终结者配合。如果有信息中心的话，就能够发现天蓝色敌人（在南方）的实力很弱，可以先灭了它，不过小心别毁了要占领的心灵传输机。占领传输机后，先别把“新兵”送过去，不然红色会出动大批兵力围攻从这里传出的“针刺射线”。而后可以在东南和天蓝色的家里开采资源。在我方基地里要注意从西南和北面攻过来的敌人，他们是为了占峡谷西头的矿，所以不如先不采那个矿，守株待兔，可以歼灭不少前来探矿的敌人。发展得差不多的时候（这一过程中千万别拆掉东北和西南的信息所，不过毁掉些矿场和防御设施是可以的），就可以送“新兵”到心灵传输机，之后“针刺射线”会从这里出现，并向北开过去，可以派人保护他，不派也无所谓。然后就可以研究CORIUM296和热核导弹技术了。研究完成后，指挥官会要求在20分钟内建造等离子研究所和TLS各一个（其实也可以多造几个，那样才……），并用核弹摧毁东北和西南的信息所。要确定信息所的位置，可以用哨兵去探一下，也可以用核弹狂轰烂炸把整个黑章鱼族基地全移平。资源嘛，北面还有的，只要有实力，早都该占过来了，用黄金换取也是个好办法。最后该处理北面的硅族了，强攻损失会不小，那里的地形也是易防守的，所以不如再造几颗核弹，它基地里就开花了。

十、最后突击

任务：占领潜艇中心、等离子研究所、TLS发射井和传输中心；把货物送到等离子研究所；消灭所有敌人。

指引：这恐怕是白鲨族任务中最难的一关了。首先，我方会有一支部队出现在西面，包括修理艇、布雷艇、劫掠者、终结者、解放者、哨兵、猎手和巡洋舰，这些潜艇每一艘都十分重要，要尽量减少损失才行。派哨兵探一下路，可发现西、中、南、西南是唯一可行的路，但这条路上既有敌人防御设施，也有不少敌潜艇部队，所以只有靠劫掠者和布雷艇才能打通这条路（受伤的时候别忘了让修理艇修），至于怎么打，就只有看临场指挥水平如何了。只要到达西南面的黑章鱼族基地，就立即占领他们的建筑，然后造出建设者就可以发展了。别忘了修理艇上还有不少矿，可以用得上的。接着就是大发展、大扫荡，派人清理到达东面基地路上的一切障碍，不过别伤着要占领的建筑。将核原料送到等离子研究所，发展核弹，然后……不必多说了吧！

（关于游戏设定及操作指南，请参见《大众软件CD》2000年12期）

总评 81

制作	ELLIPSE STUDIOS	类型	即时战略
发行	奥美电子	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐







行者（二）

哈尔滨 zeg

下午热力虽然减弱了不少，但疲劳的感觉却逐渐加强，起码可以说我的双腿已经感受到了这一点，而且酷热和紧张使我的体力消耗也很快。大概腿是可以受植物神经控制的吧，我强烈地希望休息，但我还是在不断地走，就象上满弦的机器娃娃，不快不慢地交替伸出。在强烈的饥饿状态下我开始考虑吃些东西。在犹豫了一会儿之后，我回手掏出了一小块干巴巴的饼干，一点一点地把它吃了。不等那一块干粮被胃消化干净，我又开始忍受干粮带来的口渴。我用力地忍着不去想喝水，不知道是谁发明了这种愚蠢的干粮，这不是沙漠里吃的。在沙漠里应该吃……应该……乱七八糟的水果从我眼前飞过，吃过的、没吃过的、甚至仅仅听说过的绕着我的脑袋打转。胡思乱想了半个小时不解决任何问题，我终于屈服了，拿出壶喝了一小口水，往里看看还剩下一半。“还得走一天哪。”我心里盘算着“今天不能再喝了。”于是把壶的盖子拧紧深深塞进背包里，不让那诱人的“叮咚”声干扰到我的耳朵。

光渐渐地变成黄红的颜色，恒星渐渐变得柔和起来。天快要黑了。我又一次回过头，这回确定了我的怀疑，战士确实离我近了。“想偷袭我吗？这可不太好。”眼看就要天黑了，看来他想在日落之前解决我。“非得跟你打一架喽。”我拿起枪开始把剩下的子弹塞进弹夹。穿甲弹只剩一发，其余的都是陶瓷钢的普通弹。想用这些打死他可不太容易。我一个个地把它们塞进去，在数到“11”的时候口袋空了，“就这么一点？”不过反正要逃有几发也就够了。我摘下头盔举至眼前，借着头盔的反光我看到他又近了，这东西不错不用回头就能看到他。我不敢跑，所以打算在他冲过来时给他来点厉害。于是我不时地举起头盔来看，他并没有发现依然缓慢地接近着我，“来吧，给你个惊喜。”我心里暗笑。

当我爬上一个沙丘的时候，我忽然发现人影不见了。我吓了一跳，尽力向上一跃跳上山顶，转过身看见战士离我只有二三米远，光剑散发着冷光，双眼燃烧着蓝色的火焰紧紧地盯着我。这个狡猾的家伙，他在我上坡的时候向前冲。战士身高腿长，上坡时不用几步就能追上我，加上我踏落的流沙正好可以掩盖他的声音，这一下倒是给我来了个出其不意。看见我回头，战士马上高举着光剑向我扑来。我被这架势吓住了，没等我把枪对准他，光剑已向我当头砍下。我向左后方一跳躲开这招“刀劈华山”的同时回敬了一枪。战士用手臂上厚厚的装甲护住上身挡开了子弹，双脚发力一纵挺剑向我刺来。在我慌忙躲闪时忽然一脚踏空，一阵天旋地转之后，我从沙丘的另一边滚了下来。这样一来我倒占了优势——当我爬起的时候看见战士正在连跳带跑地下坡。我反射性地瞄准他的头勾动扳机，可是好运使他逃过一劫，他的腿一歪摔了一跤，子弹从他头上飞过去。战士也从上面滚下来，我趁他还没站起再次射击，可他用剑巧妙地挡住翻身站了起来。然后我放弃了再开枪的念头——现在没有什么地形能帮我了，我开始逃跑。

一边跑一边回头看，战士在我后面摇摇晃晃地追着，两眼直勾勾地盯着我看，一副“不追上你决不罢休”的意思。战士追着我跑了好一阵，我已感觉不出时间了，好象穿了一双铅鞋。有好几次我差点被自己绊倒。就在我的腿几乎支撑不住自己的重量时，我终于看到幸运女神转过头来向我微笑——战士终于坚持不住，他的速度慢了下来。

“你毕竟不行。”

我看着他，也放慢了脚步。我用力摇头想把疲劳甩出去。“天就要黑了，我胜利了。”回过头一个战士在夕阳的照耀下在沙海中缓慢地移动着，金色的阳光照在黄金般的盔甲上，反射出柔和的光。他整个融入黄金的海洋之中，就象在流动。那真是一幅奇景，是我的劳累换来的吗？我几乎忘记了一切一直扭头看着他，直到夜幕降临，这一刻终于到来了。我回头看着茫然地跟着我的战士，“你的执着给我留下了很深刻的印象，再见了兄弟。”我掉过头转向正南方打开了隐形力场。天上只有几颗星在闪烁，他看着我的脚印勉强地追踪了一会儿。在我转了几个圈之后他终于放弃了。我远远地看着他，他蓝色的双眼扫视着沙漠，默默地站了一会儿然后转身消失在沙丘后面。我关掉了隐形，如释重负地走了一个小时，恐惧和担心慢慢流进冰冷的沙漠之中。终于，我仰天躺倒在沙漠中，“也该歇歇了。”紫黑的夜空中疏落地点缀了几颗星，这个荒漠的星球没有卫星也没有细碎的光环。我的四周是一片无尽的黑暗，日间积累的热量迅速地散发到虚空之中，沙地变得冰冷。稀薄的空气似乎都要凝结。这儿只有黑暗，冷寂的黑暗，没有丝毫的生气。我的感觉很快由凉爽变成寒冷，不过我实在是不想起来。我躺在地上却不能入睡，我的思想开始乱飞。不一会儿我又被恐惧所笼罩，对黑暗的恐惧，对死亡的恐惧。我感到我会被这黑暗的沙漠所吞噬，而我却无从抵御。我想起了我的朋友们，我数了数发现从开始训练之后认识的人已经有一半都死了。他们到了精



神的殿堂，亦或是漂浮在虚空之中看着我。我无法静心，我的思维越飘越远。

三天后的傍晚从基地撤出的我们降落在已是一片混乱的空场上。随着引擎的轰鸣我跳下了运输机。这儿到处都是人，很明显是从各个地方撤到这里的，带着各种标记的士兵，我看到老虎旅的、03旅的、12旅的，还看到近卫师的军官大声呼喊寻找自己的手下。重伤的人躺在担架上被抬来抬去。驾驶员从坦克里探出头来大声喊着让路，而巨人车在人群中小心地走着找一个落脚的地方。一片毫无秩序的溃败景象，看来ZERG发动了全线进攻，前沿几个基地的人都逃到这里来了。我在人群中挤来挤去又一次看到了医生，她正被一群伤员围住，看起来忙得很。看到我她对我笑了一下，我想说句话却说不出来于是也笑了一下。只是互相救了对方的命而已，又有什么好说的呢？

过了一会儿情况好了些，运输机飞走了，人们纷纷找地方休息。而我在四处搜寻COMMANDO的踪影。但我只见到了他的手下，他们也只是见到他上了一架运输机，不知他现在在哪里。COMMANDO是我那个连队的指挥，他并不象一个英勇的战士，他总是用一种历史的眼光来看这场战争。而且他不象别人一样敌视GHOST。虽然我认为他是个不错的指挥官，但我想他现在已经死了，除非他有什么办法从成千上万的虫子中间脱身。

我刚刚坐下一辆摩托开了过来，上面坐着一个留山羊胡子的家伙，大声喊道“你们的头在哪儿，ZERG打过来了。”他一边喊一边冲进人群里。士兵们又一次混乱起来，ZERG的厉害大家都见识过了。虽然我们人很多，但没有一个领头的，听了这个消息都变得不知所措。正在我打主意时几个士兵拥着一个少将跳上了一辆坦克，扩音器中传出洪亮的声音：“我是这里的指挥官。士兵们，ZERG再有1、2个小时就要打过来了，我们要在这儿拦住它们。现在你们听我指挥，修一道防线……”

阴沉的云层越来越低，终于雨飘下来。很快地面变得泥泞，许多SCV在雨中穿来穿去，将补给站固定在地面上，士兵将木桩和箱子堆成一道矮墙，SCV再把快干水泥浇在上面。身后的坦克放下液压针，把自己钉在地面上。几个壮汉板着脸把小车里的弹药搬进坦克。陆战队员排着队把箱子里的弹夹取出来，放进盔甲上的袋子里，然后默默地检查自己的枪。火焰兵叼着烟卷给燃料罐加压，一个一个地钻进地堡。刚刚死里逃生的人们都感到死亡的压力，紧张地准备着。工作在沉默中有条不紊地进行，很快，一条400米长的简易防线出现在蒙蒙的雨中。

夜幕降临，能见度很低，坦克和巨人车上的灯一个接一个地打开，青白的灯光穿透雨幕，随即又被黑夜所吞噬。大家相互拍拍肩膀或是说几句祝好运之类的话，然后四周都静了下来，只听见引擎发出的“嗡嗡”声。人们都凝神看着山坡的尽头。雨渐渐地大了起来，地面开始积水。SCV运来了一些沙子碎石之类的东西垫在地上。就在我倾听雨点打在头盔上的声音时，山的另一边忽然火光一闪，接着传来沉闷的爆炸声，正在大家莫名其妙时一架运输机从防线上飞过去。随后我感到了地面的震动，它们来了！这时所有的人脸上都露出惊惧的神色，新兵怕的是ZERG到了，而老兵则是感觉到——这次规模非比寻常……

几辆摩托从前面冲了回来，上面的人高举着手臂。士兵们纷纷上膛举枪紧张地看着前方。震动越来越大，我盯着前面的山坡，浑身的血液似乎已凝固了。这时身后传来“HOLD FIRE”的大叫声，坦克的炮塔开始转动，把黑沉沉的炮口对准来袭的方向，然后声音从雨声中传了过来，越来越响，各种形容不出的嚎叫声混合在一起向我们冲过来。我感到后背发麻，于是调整了一下姿势……一阵风从我的面庞吹拂而过，我从幻想中清醒过来。“在这里呆一夜的话恐怕会被冻死吧……”我打了个冷战，重新站起身来。

背包很沉，我勉强把搭扣扣好，扣上头盔再一次确认了基地的方位开始缓缓前进。不知过了多长时间，天上稀疏的星辰渐渐消失，东方慢慢地变亮，从蓝色变成淡金色。终于金黄的恒星跃动着出现在地平线之上，把光芒撒向大地。“奇妙啊，以前怎么没注意到呢？”

随着时间的流逝，美丽的景色消失不见，沙漠又恢复到平常的模样。日光在驱散了寒冷后依旧固执地增强，向地面投下无形的火焰，继续熏烤着干枯的世界。我又开始咒骂那不知节制的恒星了。时间慢慢地推移，我发现没有了那扰人的战士我的前进速度一下子慢了许多，照这样算第二天才能到。“得快点走。”我心里盘算着，于是我开始想象战士依然在我身后，以提高前进速度。不过想象力终究无法战胜疲劳，我实在是太累了。无论我怎样卖力地想快走，我依然无法加快我双腿移动的频率。于是我干脆放弃了这个计划，使用更行之有效的方法——吃东西，喝水，并限制我混乱的思考来减少能量的消耗。

大约在10点左右，我觉得前方似乎有个什么东西，过了一会儿我更加确定了。“妙极了，一定是巡逻队。”我站直身子挥了挥手。但在我调大放大倍率后，我对刚才极度愚蠢的行为感到后悔，简直有一种想对自己开一枪的冲动，在十字线中央，一个狂热者正摇晃着向我跑来。我不明白他为什么会跑到我的前面，但我没有时间去仔细想了。我俩之间的距离迅速缩短，在觉得被愚弄的愤怒之下，我举枪瞄准但却拿不稳枪。我只好单膝跪下把胳膊架在腿上，这才勉强对准了他。我开了一枪，不知是否击中，总之他一点反应都没有，依旧以



"之"字型向我跑来。我又试了一次，这回我看到了子弹打在防盾上弹出的火花。但并没有产生效果，他依旧向前跑并且伸出了光剑。若是再开枪，他就会站到我前面了吧。于是我收起了枪又一次回头逃跑。一边跑一边庆幸自己上午吃了东西，要不然……也就不必说了。

在噩梦般地跑了一阵子之后，我又一次胜过了他。不过刚刚积攒起的一点力量被消耗殆尽，两人间的追逐赛又开始了。我费了好大的劲才引他兜了一个圈子回到我原来的方位上，这时已经是中午了。我稍微放下心来，开始想他为什么会找到我。仔细一看，其实也很简单，昨天我向东走了一天，傻子都能猜出我的目的。出乎我意料的只是他居然执着到走了一夜，赶到前面去等我。"真了不起呀。"我恨这个死榆木疙瘩为什么不开窍，非得死死地盯住我，我只是个普通的GHOST，他为什么偏要和我过不去。我憋了一肚子气，在烈日下艰难地移动着。难道他就是想把我累死？

强力的恒星，发出惊人的热力。脚下的沙变得滚烫，天上晴空万里。偶尔一丝热风迎面吹过也感不到丝毫的凉爽，只是被熏得睁不开眼睛。水所剩无几，腿也几乎没有感觉了。我想要不是受过沙漠训练我可能早被这战士给拖死了。我感到我的能量已经消耗尽了。跟现在比起来昨天的那场追逐只不过是热身而已。气温不断地升高，我要用越来越多的精力来控制超负荷的身体，于是我的思维又模糊起来，逻辑也变得简单，前进，回头看，再前进，再回头看……

我调整了一下姿势，忽地，一道雷闪照亮前方，伴着"隆隆"的雷声，由成千只虫子组成的浪潮冲出雨幕，出现在山脊之上。大地在剧烈地颤抖，耳中充满隆隆的声音，密密麻麻的虫组成摧毁一切的洪流，从山坡上向我们直扑过来。士兵们瞪大惊恐的眼睛，颤抖的手压在扳机上，在那一瞬间我意识到，这防线太薄了，我们没有生存的机会，这是在向死神挑战！

一辆坦克突然开火，炮弹发出尖啸，带着蓝色的电光撕开夜幕，打破了ZERG的独奏。在下一个瞬间火炮一齐怒吼，所有的枪吐出细长的火舌，仿佛要盖过虫子的表演。耳朵一下失去了功能，夜空被照得雪亮。前方一百来处形成了一道血与火的墙，疯狂的ZERG撞向它，瞬间被物质与能量的风暴撕得粉碎，化成一团血雾在惨叫声中消失。虫子们源源不断地向前冲。它们的进攻没有丝毫的艺术感，只是充分发挥数量的优势。断绝对手的一切希望。30秒后几个庞大的阴影终于出现了，是雷兽，火炮不断地击中它们厚重的甲壳但却无法穿透。借着这强大生物的掩护ZERG冲到了防线之前……

防线大乱，好几处已被冲开了缺口，士兵们被迫与恶梦中的生物肉搏。在我的面前是一只雷兽，它挥舞着死神的镰刀，卷起死亡与恐惧的暴风。士兵们被打倒落入它的巨足之下或是被撕成两段，惨叫着被甩上天空，坦克被恐怖的怪力掀翻。它在防线上疯狂地破坏、杀戮，所到之处血流成河。我看着它挥起占满鲜血的长牙，似乎已见到了我死的模样。我被恐惧震慑，双腿发软，勉强躲过锋利的刀口，却被自己绊倒。就在雷兽向我踏来的时候身后的坦克射出炮弹，打穿了它的甲壳，在体内爆炸。一时间鲜血飞溅，雷兽摇晃着倒在我面前，血和碎肉从天而降，落在我的身上。我挣扎着站起来，看着巨大的尸体我感到一阵恶心，接着血红的眼睛从尸体后涌了出来。

我从心里感到恐惧，我厌恶这场战争却无法回避。我感到绝望，我们无路可逃。在这疯狂的战场之中我的精神开始混乱……一个士兵从身边冲上，打翻冲向我的虫子。我转过头"COMMANDO？！"他向我竖起大拇指然后跳上一辆坦克，接着扩音器传出大喊："再坚持10分钟！轨道炮正在向这边飞！"离子炮！第四舰队最具威力的秘密武器，原本为消灭柯拉之子的飞行要塞所造，据记载只使用过两次。今天一定要见识一下。这句话以闪电般的速度传遍整条防线，又象咒语一样鼓起了士兵的勇气。凭着这一点希望我们在ZERG的狂涛中屹立不倒。一只只虫子嚎叫着跳过来又被密集的枪弹击倒，从空中落到血泊之中。地上布满了各种尸体，血从矮墙的缺口流进来。士兵站在血海之中与怪物展开殊死搏杀，英勇的战士们击退了一波又一波的进攻，终于……

起初我以为是雷光，然后听见身边有人高喊："天军降临，哈里路亚！"我才抬起了头，他来了！云层中透出一个白色的光点，迅速地粉碎了周围的乌云。光点不断扩大，忽地一道蓝白色的粗大光柱直击而下，就象是诸神的圣剑，准确地插在山脊之后。大地剧烈地震动，接着山坡后发出洁白的光芒，一个难以直视的白色光球升起，扩大，发出恒星般耀目的光。它就象是光明的颂歌越升越高，邪恶的生物被这能源的怒涛吞没，瞬间化为灰烬。黑暗、恐惧、死亡，在刹那间被圣光驱散，统统不复存在。光柱缓缓地向后移动，炮击大约持续了20秒，云层被蒸发，头上重新出现了星空，震动也逐渐消失。大地仿佛被清洗过一般，重归沉寂。

大家都说不出话来，过了好一会儿才意识到我们胜利了。欢呼声呈波状传开，没死的人在一瞬间体味到了绝路逢生的狂喜。欢呼雀跃，无数颗瓶塞射向天空。"我们胜利了！"精神的放松使疲劳的感觉从身体各处传来。我转过身向后走去，看到士兵的尸体被抬走，我看到我们前面没有路。"我们注定要死的，有什么可高兴呢。"我感到有人拉住了我，回头一看是医生："只要现在还活着，就要救自己啊……"

"救自己啊……"我机械地走着，已经没有力气去胡思乱想了。现在的目标很明确，过了今天晚上就能到



我们的防区之内。到时候就算是超人也拿我没办法了。而现在所要做的就是坚持，再坚持。

看来P族也是会累的，战士的速度慢了不少。亦或是在积攒体力，整个下午平淡地过去，他只是跟在我的后面不让我停下而已。傍晚快到了，那恒星已开始变色向下沉去。我已经看到胜利在向我招手。我就着剩下的水吃了些东西，集中注意力盯住后面的家伙。就在这时我发现前方有些东西……低矮的，和沙漠的颜色差不多……那是什么呀……我突然发现身后的战士已经向我跑来。我被吓了一跳也开始向前跑，看样子是最后的冲刺。他的速度很快。本来就十分疲惫的我在过了一会儿之后觉得自己快要死了。而我俩之间的距离越来越近，这时前面的东西已经很清楚了，那是一座残破的建筑。看样子很象P族的神庙，大约有一个防御扇面那么大的顶棚早已消失，已经被风沙侵蚀得所剩无几了。“再跑就没命了，先进去躲一躲吧。”我对自己说。不过先要跑到那儿才行，他离我已经不到十米了。我打开隐形力场，一边跑一边开枪打他。头一枪被他准确地用剑挡开，第二枪打中了他的腿。战士摔了个跟头，趁他爬起来的时候我跌跌撞撞地跑上了神庙的台阶……

我慌忙躲进阴影里观察四周。这个神庙只剩下四周一圈一人高的围墙，还有不少地方塌掉了。里面有四个很粗的柱子，中间是一个四方形的台子，上面的东西已经不见了。在神庙石铺的地面上虽然不会有脚印，但是剩下的一点点电力肯定不够坚持到天黑。我想还是趁着还有电尽量藏进外面的石块沙子里吧。这时战士追了上来，但没进来只是缓慢地沿着神庙的石基绕圈，小心地留神四周的动静。“该死。”我小心地沿着断墙向另一面走，尽量不发出声音。电源指示就快要消失了，我得尽快藏起来才行。就在我走到墙的尽头的时候，忽然一双燃烧着蓝焰的眼睛出现在拐角处，我的心一下子缩紧了。我一动都不敢动，任何一个小小的动作都可能让他发现我，他一步一步地走近，就在我的面前停下来。我感到他在微微地摇晃，似乎很疲惫但一双眼睛依旧灼人，小心地搜索着前面。

我感觉我快要坚持不住了，我的腿开始发抖，这个家伙刚才一定听到声音了，他猜到我会向这边走，绕到墙后面等着我。这时战士低下头，盯着我看。“他发现我了，他一定发现我了。”我对自己说，可是我却不敢动，他可能只是低头看，我刚才一直没动过，他不可能发现我……战士慢慢抬起右手，“他真地发现我了，他要出剑了！”白光一闪,剑伸了出来，同时我听见切割空气的声音——隐形失效，电力用尽，怪不得他刚才看了出来，我反射性地跳起举枪对准他的头“跟你拼了！”可就在我压下扳机时我突然想起——弹夹是空的。

我嘴里发苦，好象刚吃下一个海绵坐垫，几天来的恐惧疲劳同时袭来，眼前的景象模糊不清，血一下子全都流到脑子里，又一滴不剩地流走，我想我那时真是要昏过去了。绝望又一次笼罩了我……战士高举的剑发出寒光，指着我的头却没有刺下，只是一动不动地悬在我头上。如果不是听见自己的喘息声，我真地会以为时间停止了，我努力调匀自己的呼吸，尽量不让他感到我的紧张。“他想干什么？”我想不明白。“他捉到我了，他想要怎么样？”我越想越糊涂，枪里仍然没有子弹，我只能强作镇定地和他对视。

他的表情很奇怪，我盯着他的眼睛，他的目光亦不象刚才那么灼人了。透过他的眼睛我看到蓝光在流动，但我猜不透他的想法。就这样僵持了一会儿之后，毫无预兆地他的剑晃动了几下，消失了，接着他盔甲上的水晶也暗淡下去，只剩眼睛还在发着寒光。我们俩陷入了黑暗之中，这时我意识到，他的能源也耗尽了。战士向后退了几步，眼里的火焰渐渐淡了下去，我依然看着他的眼睛，“不管怎样，他放过了我。”我暗想。我向后退了几步，把手中的枪放下凝视着他的双眼，就这样我们对视了很长一段时间，他的双眼归于平静，我的心也跟着平静下来，我已经感觉不到他的敌意了。

战士缓慢地伸出左手，做了个奇怪的手势，我有些不知所措地摊开手耸耸肩，做了个无奈的表情，然后战士缓缓地点了一下头，随即转过身大踏步走在最后一缕金光的照耀下向远方走去。

“完了？”

“没错，完了。”

“真奇妙啊。”

“对我们来说，生与死只在一线之间，而我们就在这线上走钢丝。一旦停下就会掉进死亡的深渊，只有前进，不断地前进……”

我把视线从地平线移向夜空。“快去睡觉吧，小子，明天还要赶路。”

“哦，是。”他回头向帐篷走去。

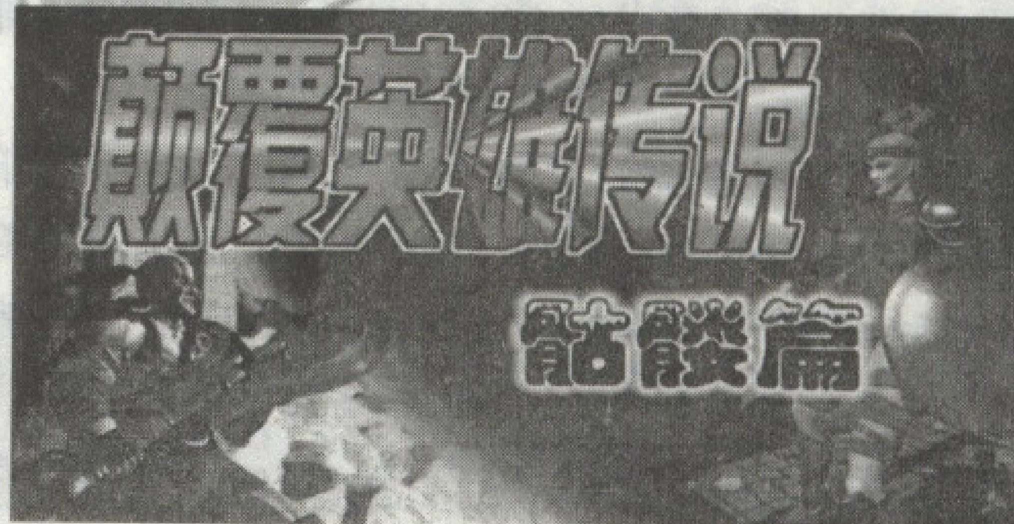
“对了。”

“什么？”

“没什么，谢谢你的茶。”

（全文完）

编者按：《行者》至此告一段落，下期我们将为您刊出一篇关于备受瞩目的《暗黑破坏神Ⅱ》的续写《颠覆英雄传说——骷髅篇》，希望你准时收看。



补丁铺

历年的十月底到十一月初这段时间，因为适逢西方的节日——万圣节，而紧接着就是圣诞节了，所以按照惯例就是游戏上市的高峰期。而且这个高峰期和暑假那段时间的高峰期不同，这个时间往往是那些跳票大作最后发布的时间，原因还是因为节日期间容易引起轰动吧。于是，幸福的玩家们在最近等到了WESTWOOD秘密开发了3年的C&C系列的最新作品，还有模拟建筑类2000年的终结者——《宙斯——众神之王》、世纪大作《博德之门Ⅱ》，千呼万唤始出来的PS移植大作《合金装备PC版》，精美包装下的怀旧式RPG《巫师与武士》……那么，这次Ali为大家准备的主要内容就是这些游戏大作的补丁大套餐了，当然还有大餐之后的小甜点——精美小游戏的小套餐，包您回味无穷！

游侠创作室：Ali

一、《博德之门Ⅱ》补丁大套餐

Baldur's Gate Ⅱ

超级编辑器之一

这是一款最为强力的人物编辑器，甚至还做成了常用软件的那种界面，显得非常专业，它支持人物的外形、技能、魔法、武器，甚至还有任务完成度的编辑功能，使用起来非常简单，按照编辑界面上图形化的指令就可以完成所有的编辑工作。

使用方法：首先直接运行子目录\BG2EDIT1下的执行文件SHADOWKEEPER.EXE，而后它将智能搜索游戏安装目录，你也可以指定游戏的安装目录。搜索完成后你在游戏中所使用人物的各种属性将清晰地被编辑器分析出来，这样你就可以按照各种提示去修改了。

超级编辑器之二

这个属性编辑器支持编辑的不仅有人物，游戏中的道具、怪物、魔法、建筑等也可以编辑。其实编辑器只是修改了记录游戏信息的两个文件：BG2ITEMS.CC和BG2SPELLS.CC，如何编辑则是按照编辑器上说明去做即可。

使用方法：运行子目录\BG2EDIT2下的执行文件BG2_EDIT.EXE即可出现编辑界面，不过图形化的指令不多，编辑难度较大；另一种方法更简单，用写字板去编辑BG2ITEMS.CC和BG2SPELLS.CC这两个文件就可以了，至于怎么编辑，可能无法在这里完全说清楚，还请有兴趣的玩家自己研究一下吧！

超级编辑器之三

这是一个在游戏运行中使用的修改器，可以修改的东西非常多，从人物的各种属性到游戏的各种设置，应有尽有。而且各种修改指令一目了然，即改即所得，非常方便。

使用方法：先运行游戏，然后在游戏画面中用ALT+TAB切换到桌面上，执行子目录\BG2EDIT3下的执行文件IMPBG2TRN.EXE进入到编辑页面。然后按照编辑器的提示修改，修改完毕再切换回游戏中检查修改的结果是否正确，记住不要关闭编辑器！

二、《宙斯——众神之王》补丁大套餐

Zeus：Master of Olympus

WIN2000运行补丁

这款Impressions的策略模拟游戏是他们今年的收尾之作了，是继《恺撒》、《法老王》和《埃及艳后》之后的又一部足以让他们自傲的游戏。然而游戏却有个BUG——无法在WIN2000下运行，于是就有了这个WIN2000及WINNT上的游戏运行补丁。

使用方法：将子目录\ZEUS2K下的执行文件ZEUS.EXE复制到游戏的安装目录下即可。

金钱修改器

既然游戏是以模拟建设为主的，当然金钱是第一位的了。这款金钱修改器可以让你得到无限的金钱，

而金钱在这款游戏里绝对是万能的。

使用方法：先运行子目录\ZEUS_MONEY下的执行文件ZEUST.EXE，之后进入游戏，记住不要关闭修改器。这样在游戏中你可以使用F12键来加钱，每使用一次就加10 000金钱，是不是很爽啊！

三、《合金装备》补丁大套餐

Metal Gear Solid

汉化补丁

合金装备的PC版本可是众多PC玩家期盼已久的作品了，现在我们终于也可以在PC上玩到这款PS平台上威风凛凛的游戏巨作了。当然，游戏是英文的，不过不要紧，感谢游侠创作室的WIND为我们制作提供了这么好的一个汉化补丁，尽管还不是百分之百的完全汉化，但我们还是应该为玩家自己开发出来的汉化补丁叫好，要知道这可是很辛苦的啊。

使用方法：将子目录\METALC下的文件MGSI.EXE复制到游戏的安装目录下，并执行“注册文件.REG”，然后就可以用MGSI.EXE开始游戏了，看到中文界面是不是很有亲切感啊？

各关存档

游戏好却非常难，这恐怕是多数玩家普遍的感受。而游戏最出色的一个地方就是每一关结束都会有精彩的结束画面，所以这个存档文件包就非常有帮助了，给了包括我在内的懒惰的玩家一个取巧的机会。

使用方法：将子目录\METALSAV下的所有文件复制到游戏的SAVE目录下，再进入游戏就可以选择每一关的存档进入去看看精彩画面了。

四、《巫师与武士》补丁大套餐

Wizards & Warriors

两项属性修改器

这是一款最新的RPG，在国外相当受欢迎，原因是由于它建立在最古老的怀旧RPG风格上，再经过3D场景处理，不论是故事性还是画面效果都相当吸引人。既然是RPG，因此我们就有理由修改一下其中的人物以便为我们的冒险打上更多的保票（好象这句话很多水平高的玩家会不以为然吧）。这里Ali就奉上一款人物属性的修改器，修改人物的生命值，这可是能否通关的衡量标准啊！

使用方法：首先运行子目录\WNWTR下的WNWTR.EXE，之后再进入游戏。在游戏中你可以使用/键锁定人物的生命值。如果你不想继续锁定，只要再按一次/键就可解除，另外你也可以使用*键把人物的生命值变为9999。

人物属性全满存档之一

这其实是一个最终存档，已经完成了所有的任务，拥有最强的魔法和武器，然后你就等着看结局画面吧，可以满足超级懒惰玩家的需求。

使用方法：将子目录\WNWSAV下的所有文件复制到游戏的安装目录下，在游戏中取档即可。

人物属性全满存档之二

这个存档文件是为那些希望自己具有最好的英雄，而又不想错过精彩游戏关卡的朋友准备的。使用这个存档后，在游戏一开始时你就会拥有一个各项属性都是最大、生命值9999、金钱1000万、拥有所有魔法的英雄了。你可以利用他很简单地过关。

使用方法：将子目录\WNWC下的文件ROSTER.DAT复制到游戏安装目录下，选择继续游戏，就可以拥有这个强力英雄了。

五、精美小游戏的补丁小甜点

《巴斯光年的星际使命》属性修改器

Buzz Lightyear of Star Command

听上去游戏名字好象很陌生，其实一点也不陌生，这就是著名的《玩具总动员Ⅲ》的主角巴斯光年啊。游戏自然是改编自这部著名的动画片，不过它的难度着实不小，一有不慎将前功尽弃。而这个修改器就可以帮你修改游戏中人物的生命值和弹药等，让游戏变得更为简单有趣。

使用方法：运行子目录\MYTBUZ下的执行文件BUZZTRN.EXE，将修改器设置在Buzz Lightyear of Star Command这个档上，然后运行游戏。在游戏中你可以使用下列的热键进行修改：

F5：无限生命；F6：得到100个金币（注意：金币积累到一定程度可以获得更多的命）；F7：无限弹药。

补丁下载网址：http://game1.zj.cninfo.net/pine/
本期补丁均收录在《大众软件CD》2000年第12期中

秘技屋

上海　游趣创作室：雷鸣

玩具兵大战——太空战略

Army Men：Air Tactics

在游戏中按下Backspace键进入秘技模式后，输入以下字符串以获得相应的秘技功能：

!ripoff blue：最大健康

!ripoff red：无限健康

!ripoff white：任务失败

!sarge：弹药全满

新倚天屠龙记

在蝴蝶谷的大树下挖蜈蚣和红蝎时，可多挖几遍，会挖到镇龙石。在玩到明教地道被关的时候有一处路口被大石堵住，就可以用镇龙石进入游戏设计者设计的名为“新广部”的地方。哇！那里有很多宝贝，其中有个护腕的防御+500。

新天使帝国

使用弓弩兵（如拉朵那）时，在“射击”完之后还可以移动。这时先移动到最远的格子，再按鼠标右键取消，人物会退回原来的地方。这时再一次点选该人物，有时又会出现“射击”的选项，这样就可以再次攻击敌人了，而且前一次攻击的点数也不会被取消。

塞普特拉战记

得到最终装备法：在第三壳层的南方农场里有一个老太太，让格鲁伯与之对话，帮她修好收音机，她就会送你一包鸟食。在你把这包鸟食分别喂给隐藏在游戏中不同地方的10只彩色鸟吃后，你便可来到第三壳层东北方的一座高塔处，塔的大门周围有10只彩色鸟（就是你先前喂食的那10只）。当你想进入塔内时，鸟儿们便会聚在一起把塔门打开，这样你就可以进塔内拿到玛娅、巴杜等的最终装备了。

女巫布莱尔第一部——鲁斯廷·帕尔

Blair Witch Project Vol 1：Rustin Parr

在游戏中按下F10键后，输入以下字符串以获得相应的秘技功能：

iworkforgod：无敌

nod3d：隐身

getintomybelly：所有武器

iamawimpforthis：100子弹

flameonastick：燃烧的弹药

mediumrare：十字弓

bigstickofdeath：步枪

meetmypaltommy：Tommy枪

smileynomore：Elephant枪

burnyourassoff：火焰喷射器

goodtimesman：炸药

sunofgod：辐射发射器

recharge：闪光灯电池充电

icansee：夜视镜

thedogfarted：防毒面具

givemefaith：生命值全满

hellfreezeover：关闭敌人AI

combatisscary：容易的战斗

isuck：容易的难度

puzzlesarescary：容易的谜题

irule：难度提高

gibnplenty：穿墙模式

bighead：大头模式

thunderstorm：下雨

snowstorm：下雪

instantcrash：游戏失败

大鼹鼠

Max Mole

在游戏中输入以下字符串获得相应的秘技功能：

WARPML：99条生命

WARPMT：更多时间

WARPRC：开始演示记录

WARPRS：停止演示记录

WARPPL：重复演示

博德之门Ⅱ

Baldur's Gate Ⅱ

在修改之前建议先将重要文档做个备份，然后用任何文本编辑器打开Baldur.ini文档，找到以下的参数

行：[Program Options]。输入：Debug Mode=1，保存退出。以后在游戏中只要按下Ctrl和空格键便能开启控制台，这样你就可以输入以下字符串得到相应的秘技功能：

CLUAConsole:SetCurrentXP(amount)：给当前角色或者小组以指定的XP（注意上限是2,950,000）

CLUAConsole:AddGold(amount)：得到金钱

CLUAConsole:ExploreArea()：地图全开

CLUAConsole:CreateItem("物品代码")：得到指定的物品

CLUAConsole:CreateItem("物品代码"，数量)：得到指定数量的物品

CLUAConsole:CreateCreature("怪物代码")：生成指定的怪物

物品代码清单如下：

chan06：Drizzt's +4链甲
leat08：镶钉皮革 +3:影子盔甲
plat05：全板 +1
helm04：护卫头盔
shld04：中型盔甲 +1
shld06：大型盔甲 +1
shld17：小圆盾 +1
ring07：防御戒指 +2
ring08：魔法戒指
brac14：护带 AC 4
clck02：护身斗篷 +2
belt06：巨人强度的腰带
boot01：加速靴子
staf08：武杖 +3
hamm08：战锤 +2
sw1h09：短剑 +2
sw1h40：玫瑰刀(长剑 +3 +2Cha)
sw1h49：忍术 +1
sw2h09：战刀(2-H sword +4)
bow18：短弓 +2
bow17：长弓 +2
slng03：投石器 +3
ax1h03：战斧 +2
halb03：戟 +2

怪物代码如下：

wyvern01、ogre01、uddrow27、behgau01、beheld01、dragred、dragblac、dragsil、lich01、trogi01、vammat01、icmin01、skelwa01、icbone01、ghogr01、troluo01、mumgre01、golsto01、mistho01、hldemi、orc05、icsalcol、gendji01、mindfl01。

另外在游戏中还可以按下特殊的秘技键位：

Ctrl_Shift_8：状态全满（最高值）
Ctrl_R：角色康复
Ctrl_J：直接跳到鼠标光标所在处
Ctrl_T：小队康复
Ctrl_Y：杀死光标所在处的人或怪物

猎鹿人Ⅳ

Deer Hunter Ⅳ

在游戏中按F2后，输入以下字符串，再按F2确定以得到相应的秘技功能：

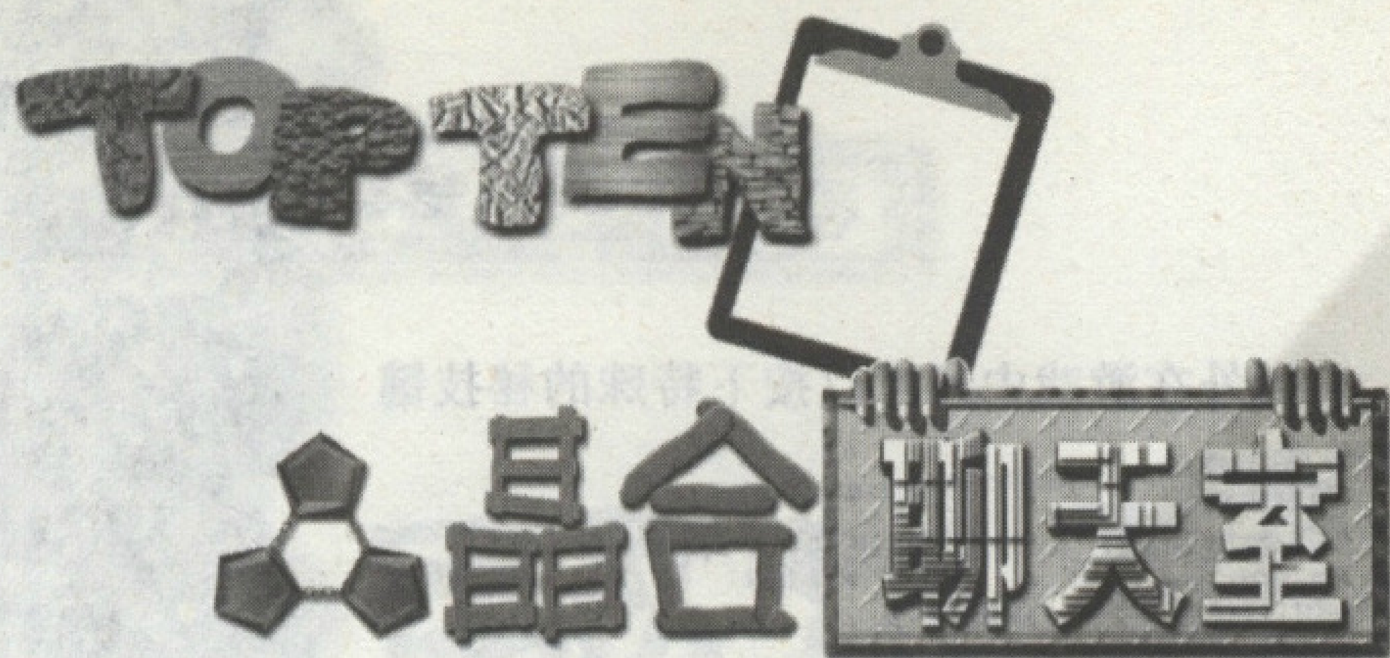
dh3find：让你接近动物
dh3nofear：动物不怕你
dh3sightin：可视自己的枪
dh3leadeye：可以跟踪
dh3water：制造下雨
dh3ice：制造下雪
dh3zeus：制造闪电
dh3monster：大鹿
dh3truck：不剪辑
dh3homegym：猎人不死
dh3f13：更多地刺伤
dh3showme：显示地图上的鹿
dh3skyhook：飞行模式
dh3caddyshack：步行于山脉中
dh3plague：没有动物
dh3super：能够使用所有秘技
dh3damper：驱除噪音
dh3thor：雷鸣
dh3tracers：观察子弹路径
dh3climber：停止斜坡效果
dh3deerwatch：显示接近的鹿的信息
dh3vmwatch：显示观察信息
dh3dry：所有天气变化
dh3noon：强制白天的中午时间
dh3breakdown：显示所有信息

电视溜冰板

MTV Skateboarding

用PASWRD作为名字进入游戏后，可开启所有关卡。

E-MAIL：tianjiao@163.net
web:http://www.tianjiao.net



最近老是心神不安，睡眠不宁，不知道中了什么邪。今天坐坐台（嘿嘿），跟大家扯扯，也许会好点。

广西柳州 卫斯里2号：大软孔乙己

一日，《大众软件》内正进行4年一度的职位升级考试（就是俗称的苛考）。碧落今年打算捞个总编当当，自然分外努力，于是早在2个月前就做了作弊的准备，将资料都抄在2张纸上。他这厢抄得正欢，没注意老编已到身后。“抄完没有？”

“嘘，小声点，抄完会给你，别让老编发现了。”他以为是云起，头也不回，继续兴冲冲地抄着。“啊，如此大胆！”老编大怒。众小编眼光齐聚2人身上，碧落这才发觉不对。“作弊是要被降级的你不知道吗？”碧落额上青筋条条暴出，分辩道：“偷看不、不能算作弊……！读书人看书，能……能算作弊么？”

（久闻碧落辩才无碍，可想不到还有这种强力绝伦的孔氏妙论，不服不行。）

河北邯郸 傅朗甲

我花了一天一夜一口气看完了“大众软件五周年写在杂志边上（1995-2000）”，感觉嘛，太薄、太少，各方面再加一倍那才叫够劲！（某编：累死我谁给出保险？）我挺喜欢五周年，感觉和玩自己喜欢的游戏一样爽，一样快乐。我还希望到大众软件第100期时再出个“大众软件100期写在杂志皮上（1-100）”那，一定会有更好的效果。对不起，我太累了，我不夸张，我有些困了……（在他睡着之前，自Walker以下，龙枪、黑木、蓝星、Ken、exert、阿飞等人已经全部晕倒。）

读者 无名氏

——谨以这首小诗献给以Walker为首，诸位生活在老编压迫下的小编

当你们被老编修理，罚奖金、扣工资、写检查时，相互微笑一下吧！因为：

微笑一下并不费力，但它却产生无穷的魅力。

受惠者成为富有，施予者并不变穷。

富者虽富，却无人肯抛弃；穷者虽穷，却无人不能施予。

它带来家庭之乐，又是友谊绝妙的表示。

它可以使疲劳者解乏，又可给绝望者以勇气。

如果偶尔遇到某人，没有你应得的微笑，那么将你的微笑慷慨地给予他吧，

因为没有比不能施予别人微笑的人更需要它！

（呵呵，Walker大人……刚被exert、碧落等人以各种名目敲竹杠掉了好几张大饭票的Walker疑虑重重、警觉高高地抬起头：“没事你笑什么啊？”）

广西柳州 张敬铭

大众软件的编辑们：5年来，你们的辛勤工作换来了杂志的今天。出于对黑暗、Walker、蓝星、李红警等人的仰慕之情，希望老编在每期的榜主随笔里附上当期榜主的照片，不知可否？

（当然不可以，俺那么……不，被照得那么丑。阿飞喃喃着。）

晶合后院“大众论坛”的网友 bobibu

其实大软真的不错！一百多页，彩页又多，才6.5元，去哪儿找？

晶合后院“大众论坛”的网友 ken小弟

广告=整书的1/4。

大软啊！真的这么穷要去订购这么多广告吗？

占了整书1/4的的广告费用还不够？还要收6.5元/本？

（上面的意见完全相反。说我们如何好，我们不敢当，因为确实没有那么好。可是说大软贵，广告比例大，阿飞首先不能同意——大家可以看看，除了偶尔调配，《大众软件》的广告有没有占过正式的页码？6.5元一本，呵呵，兄弟们可以去打听打听，按现在的纸价，6块5能不能做出这么一本杂志来？）

晶合实验室 阿飞



本期幸运读者

新疆	张强	甘肃	王朝泰
辽宁	白宏波	安徽	王远洋
陕西	程岗	北京	尹建飞
江西	魏育青	浙江	李辉倩
广西	张敬铭	四川	李晋曦

以上读者将获得由**江民公司**提供的**最新版KV3000**软件一套。



秋来到，渐渐凉，寒雁儿往南翔。梧桐树，叶又黄，好凄凉。青铜镜，不敢磨，磨着以后照人多。一尺水，一尺波，信人说，那一个面目似我。

虽说仲秋天凉，但其实阿飞没那么多愁善感。忽然想起这首曲，只是最近老六神无主，五心不定的。才哥昨天更是像发现新软件似地紧盯着我的脸问：难得难得，你用什么秘方？教教我了。怎么回事？晚上偶尔一照镜子，发现自己居然消瘦了许多——嗬，那一个面目是我？

我想了起来，全是Walker惹的祸！

说起来真是奇怪，上期刚发布邀请大家为光盘和手册起名字的消息，当晚阿飞的宿舍里就窜进两个不速之客，说："我们是取名专家，全给你包了，快把奖品给我。"

咦，你们怎么知道我住这里？奖品？没有。

看着他们垂头丧气灰溜溜而去的样子，我也不禁感动，免费帮工，做的活儿还不错，北京就是雷锋多啊！

其实，奖品不是没有，专为取名准备的那两块高档显卡就塞在阿飞的床底下。但是不能给他们。

这俩人，一个是Lrosa，一个是Ken。

Lrosa为光盘起的名是《水晶宝合》，Ken则把光盘手册命名为《水晶卷轴》。都是呱呱叫的……破名字。

可是，内部员工和家属不得参与摸奖。这是大家谁都知道的嘛！一个身为BOSS，一个现任大内总管，怎么可以这么明目张胆地破坏约定俗成不可更改的规矩呢？

这不是想让我头痛吗？

不过，第二天，阿飞不得不请他们吃了一顿饭。

因为阿飞早晨起来突然发现，昨晚Ken临走时竟然把我最喜欢的OICQ企鹅罐给摸走了，据说是他临时牙痛，天黑没看清，以为那是修牙的工具……

随后就放出风儿来——不给奖品，报告饭局也成啊！

这……只好如此了。

其实他们取的名字真不错，阿飞确实该请饭的。Lrosa一脸大路上捡着金子的模样，坐在桌上还偷着乐。Ken则故作大方，笑说："失误失误，误会误会，物归原主，完璧归赵。"随即主宾同欢，酒足饭饱。

事后调查，原来是Walker无意中把我的住处告诉Ken的。

头有点痛！

陕西13岁的程岗同学这次评选了5个应用软件：1.网际快车FlashGet，2.金山毒霸，3.Lockdown2000，4.金山快译，5.FoxMail。他的榜评中写着：我觉得这5个软件非常好的，但在最近榜上的排名却很低，不知是怎么回事。但这5个软件却确是精品。

是啊，一流的精品不一定就是深入人心流传广泛的权威软件，这在软件业界非常正常。如上期阿飞所提及的ICQ和OICQ，不过由于牵涉到中文本地软件和外文软件的争夺，应该说那还是属于比较另类的特殊情况。对一般的软件来说，关键是个早期介入和市场运作问题。

比方程岗同学提到的网际快车FlashGet。这个软件原来叫JetCar，后来才更名为FlashGet，中文名称为网际快车。它的界面友好，功能齐全，当然，这都不算什么，其它的下载软件在这些方面上也都有不差的表现。但它最拿得出手的是它的速度。以我自己使用的感觉，在目前的下载软件中应该是数一数二的。比起眼下一人之下、风调雨顺的NetAnts，似乎还稍胜那么零星半点。可是，它出来得太晚了！NetAnts抢先一步牢牢地站稳了脚跟，它的实力很强，市场运转也没有大的失误，已经被网络用户普遍接受了。

习惯成自然，用顺手的东西，如果没有什么特别大的不方便，一般大家都是不愿意随便换的。

所以现在FlashGet只能站在18排仰天长叹："先到为君，这就是命！"

再挨着往下看，FoxMail的骤然跌份儿令人惊异，从第7位一下落到第19，很不明白，有点"难以承受之重"的感觉。毕竟，它也是咱们国产网络软件的一个代表角色，我现在还一直用它发信收妹儿。老牌软件Kill的不断沉沦也让我不怎么好受，现在它已经有一只脚踏到榜外面去了。冠群金辰的广告是不是没做好啊？再掉就是深渊了。也许，我们的统计有误？

与此相反，继上期从第20名蹦到13位的惊人一跃之后，Photoshop本期继续挺进，居然一举杀入了前7！KV300更是骁勇，借助杂志读者的纸选票（赞助商应得的人气？），力排众雄，首次担任了热门榜的殿军大将。

我全迷糊了，头痛啊！

9月份的时候，刚做完那本《写在杂志边上——大众软件五周年》，Walker就说太累了，头痛，要找个休息大脑的法子。我大表赞成，彼此彼此，应该应该。

Walker的主意是打桥牌。他也真能游说，不光打动了才哥，拉来了Lrosa，连一向心宽体壮不愿用神只喜睡眠的蓝星和辰峰，也赫然列在了他的主力替补名单上。阵容真是不俗。

怎么也没想到，噩运从此开始了。

因为Walker这一招，竟然把老编惹了出来。

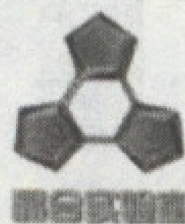
你说头痛不头痛？

正是：

野鹤才鸣罢，山猿又复啼。压松梢月轮将坠，响金钟洞天人睡起。拂不散满衣云气。

呵呵，欲知后事如何，且听下回分解。

晶合实验室　阿飞



热门软件排行榜

Top 20

本期选票在插十九页
欢迎大家投票

名称	版本号	名次	制作公司	发行方式	类型	票数	名次升降
OICQ	V99b Build 0820 Beta	1	深圳腾讯计算机系统公司	共享	网络	565	○
NetAnts	V1.23	2	洪以容	自由	网络	472	○
东方快车	世纪号	3	北京实达铭泰公司	商业	翻译	471	↑
KV300+	Z.19	4	北京江民公司	商业	杀毒	425	↑
Magicwin98	V1.3f	5	INWIN TECHNOL OGY SDN BHD	共享	内码	420	↓
FPE	2000	6	第三波	商业	修改	409	↑
Photoshop	V6.0	7	Adobe Systems Incorporated	商业	图形	405	↑
Internet Explorer	V5.5	7	Microsoft	自由	网络	405	↓
金山游侠	II	9	金山公司	商业	修改	388	○
MagicSet	V3.4	10	蔡旋	共享	系统	387	↓
金山毒霸	终极测试版	10	金山公司	商业	杀毒	387	○
金山词霸	.net2001	12	金山公司	商业	翻译	379	○
Office	2000	12	Microsoft	商业	办公	379	↑
金山快译	2000	14	金山公司	商业	翻译	378	↑
瑞星	11.30	15	北京瑞星公司	商业	杀毒	366	↑
东方不败	2000	16	北京实达铭泰公司	商业	修改	356	↑
WPS	2000	17	金山公司	商业	办公	355	↑
网际快车FlashGet	V0.90	18	————	共享	网络	353	○
FoxMail	V3.1	19	张小龙	自由	网络	345	↓
KILL98	V16.00	20	北京冠群金辰公司	商业	杀毒	335	↓

经典软件名人堂

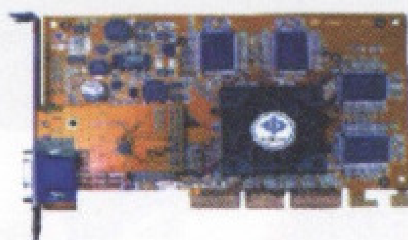
软件名称	最新版本号
WinZip	V8.0
ACDSee	V3.1
Winamp	V2.66
超级解霸	2000

MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL
Link to the Future

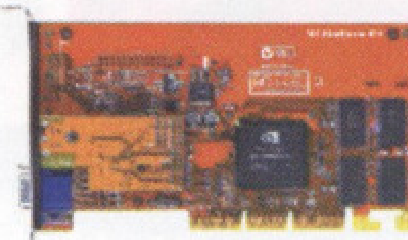
微星与NVIDIA携手
相得益彰，演绎新篇章



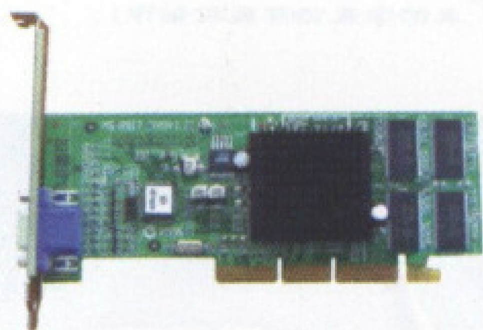
一台高效率的个人电脑
必须具备一片高性能的超级显卡，
微星显卡采用全球第一大显卡芯片制造商
NVIDIA芯片，
让您更加得“芯”应手！



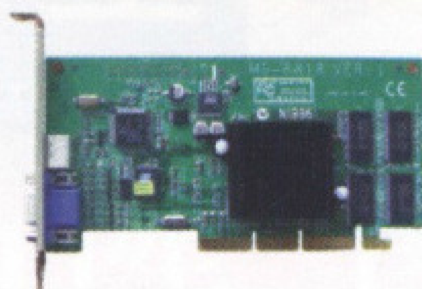
MSI StarForce 815
采用nVIDIA® GeForce 2 GTS™
显示芯片的32M DDRAM
256位、四引擎架构的第二代CPU，
5.3GB/秒的内存带宽，350Mhz RAMDAC
200Mhz 核心时钟频率，333Mhz 显存时钟频率
高清晰度视频处理器，
支持各种DVD和HDTV格式并为 MPEG-2解码优化



MSI-StarForce 816
采用nVIDIA® GeForce 2 GTS™
显示芯片的32M SDRAM
256位2D、3D图形加速卡，2.9GB/秒的内存带宽
128位内存接口，高清晰度视频处理器，
支持各种DVD和HDTV格式并为MPEG-2解码优化
可升级子卡TV-out(可选)

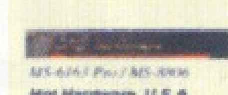


MSI StarForce 817
采用nVIDIA® GeForce 2 GTS™
显示芯片的32M SDRAM
256位2D、3D图形加速卡，2.9GB/秒的内存带宽
128位内存接口，高清晰度视频处理器，
支持各种DVD和HDTV格式并为MPEG-2解码优化
不可搭配子卡TV-out



MSI StarForce 818
采用nVIDIA® GeForce 2 GTS™
显示芯片的32M SDRAM
256位2D、3D图形加速卡，2.9GB/秒的内存带宽
128位内存接口，高清晰度视频处理器，
支持各种DVD和HDTV格式并为MPEG-2解码优化
双头显示，TV-out





GENUINE 捷元
電腦產品・專業代理

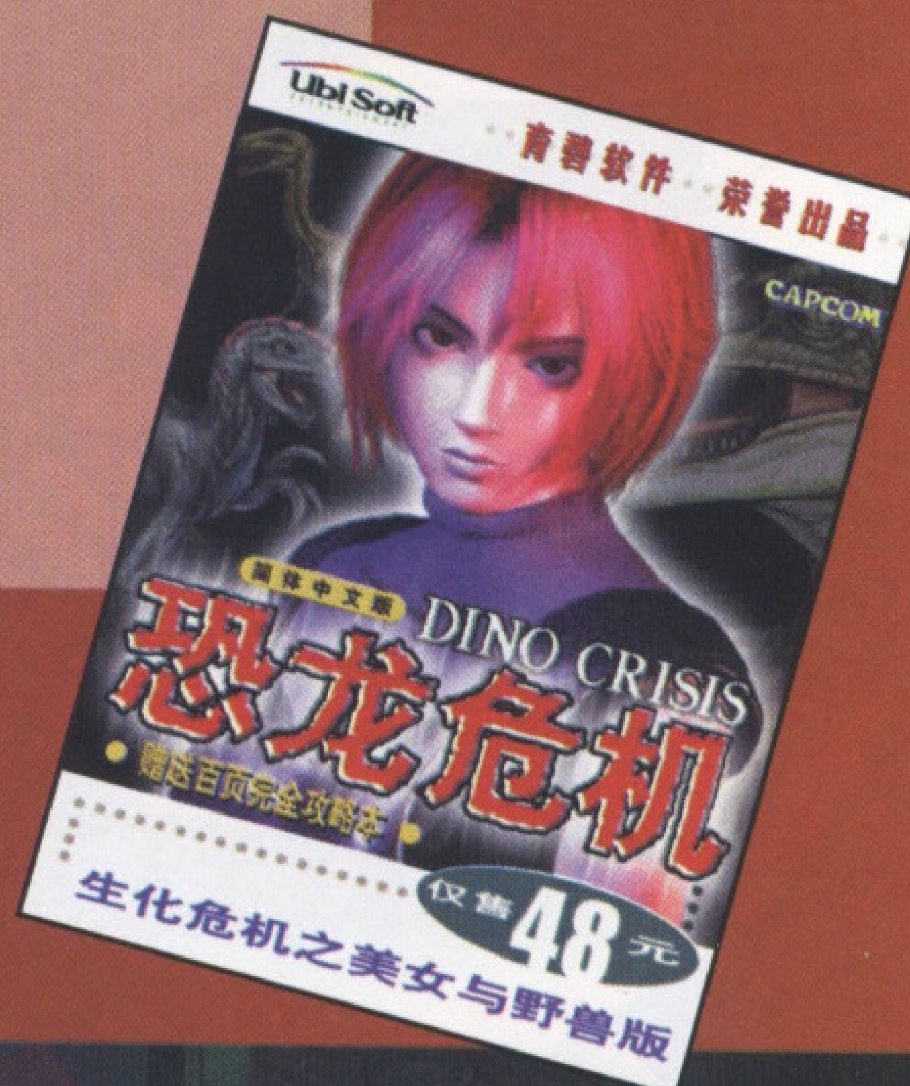
北京 010-62624627　沈阳 024-23966999　武汉 027-87659430　西安 029-5510843　乌鲁木齐 0991-2836263
深圳 0755-2442211　上海 021-62407267　广州 020-85517409　郑州 0371-3933317
南京 025-3363936　济南 0531-8524650　成都 028-5436215　兰州 0931-8262630

中国区唯一总代理

育碧软件新鲜游戏热卖中









Licensed by
Television Broadcasts Limited
电视广播有限公司

模拟商业攻略游戏





企业王国
ENTERPRISE



48元 简体中文版 11月上市

崭新角度 全新体验 阵容强大 港台当红巨星老中青三代连袂演出

谁说命运不由己 创出游戏新世纪



上海育碧电脑软件有限公司
地址:中国上海市张杨路500号17楼(200122)
电话:(021) 58788969-223.232
传真:(021) 58367021
服务热线:(021) 58788969-241

北京联络处
地址:北京海淀区知春里28号
开源商务楼3楼(100086)
电话:(010)62644344
传真:(010)62581569

网址:http://www.ubisoft.com.cn
http://www.ubisoft.com

新

神雕侠侣

十六年后，在此重会，夫妻情深，勿失信约

小龙女嘱夫君杨郎，珍重万千，务必相聚

正式版与全彩官方攻略同步上市

©昱泉国际 ／平凡 淑芬

第三波　昱泉国际　coolbid.com.cn 酷必得

4CD ¥69元

《新神雕侠侣》相关资料请参阅 http://shendiao.acergame.com.cn　以上网页由宏网赞助 http://www.acergame.com.cn

北京总公司：客服电话：(010)62023122　业务热线：(010)62368691～94

上海分公司：业务电话：(021)64223192　(021)64224985

每周五晚21:00-22:00第三波与您相约

北京人民广播电台1026千赫“动心九时”



时尚炫彩转不停

星 彩 壳 显 示 器

出绝佳时尚的**半透明**显示器
合人体工学设计的**上端部电源按钮**
计超前，充满时尚感的**可贴式音响组合**
微不至的设计－**隐藏音响电线空间**
现鲜明清晰的形象
自由调节显示器角度的**透明钻石底托**
得**TCO'95认证**并被鉴定拥有**防电波功能**
容PC与MAC互换性能

实际情况以产品说明书为准

您从SyncMaster显示器，也可领略到神奇时尚感！
抗拒的耀眼半透明彩色造型，加上高质感的音响组合，将成为万众瞩目的焦点。

750 ST

屡获殊荣 PC WORLD WINDOWS DOS MacUser Monitor PCComputing CHIP

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™
三 星 数 字 世 界 欢 迎 您

WWW.SAMSUNGMONITOR.COM.CN
WWW.SAMSUNG.COM.CN
WWW.YEPP.COM.CN
WWW.SCS.COM.CN

器地域总代理及行业代理：广东新华胜公司020-87508724 上海华清公司021-62581199 江苏金鹿鼎公司025-4826198 武汉蓝星公司027-87646033 重庆三山公司023-68790829
公司028-5400150 西安科源公司029-5522793 北京三捷恒安公司010-82851222 沈阳新艺公司024-23969279 福州顺安电子公司0591-3372028
同飞010-62639141 上海泰生公司021-62746429 杭州吉威公司 0571-8823891 深圳亚杰公司0755-3681183
务中心电话：北京：010-64333366 上海：021-64563366 广州：020-38791233



SAMSUNG

大众软件服务快车

晶合软件销售连锁组织 …………………………………………………… 封2、前彩1、插1、18

本期广告索引!

DELL 直销 …………………………………… 封底
北京晶合互动多媒体软件有限公司 ………… 封3、插15
上海创源计算机信息安全有限公司 ……………… 前彩2
北京天下华彩网络软件公司 ………… 前彩3、5、插12
捷元股份香港有限公司 ……………………………… 前彩4
上海育碧电脑软件有限公司 ………………… 前彩6、7
中青旅创先软件产业发展有限公司 ………… 前彩8、9
深圳金智塔公司 ……………………………… 前彩10、插10
第三波软件(北京)有限公司 ……………… 内彩1、插9
北京世纪雷神科技发展有限公司 ………………… 内彩2
三星电子 ………………………………………… 内彩3、5
百资信息科技有限公司 …………………………… 内彩4
目标软件(北京)有限公司 ……………………… 内彩6
北京卡利亚科技开发有限公司 …………………… 内彩7
世纪互联网 …………………………………………… 内彩8
北京京里仁计算机技术有限公司 …………………… 插2
金山公司 ……………………………………………… 插3、7
深圳万智源电脑有限公司 …………………………… 插4
北京实达铭泰计算机技术开发公司 ……………… 插5、6
北京金洪恩电脑有限公司 ………………………… 插5、6
天津福克斯考试培训中心 ……………………………… 插8
北京乐亿阳趋势发展有限公司 ………………………… 插8
万众合力科技有限责任公司 …………………………… 插11
联想科技股份有限公司 ………………………………… 插13
中科实业集团(控股)多媒体技术分公司 …………… 插14
北京百年树人软件技术公司 …………………………… 插15
北京东方鼎电子有限公司 ……………………………… 插16
北京腾图电子出版社 …………………………………… 插17
北京连邦软件有限公司 ………………………………… 插17
深圳一隆邦资讯发展有限公司 ………………………… 插17
《中国电脑教育报》……………………………………… 插20

声明:《电脑新时代》杂志第一届真情回馈大抽奖奖券中,误将晶合软商网的网址www.jhpop.com印为www.jipop.com,特此更正。



里仁软件行销联盟 京里仁计算机公司

碟中碟 系列软件

《飞跃英语3》

听说背译读全能高效的超值组件，由于采用了超高效压缩算法，其内容当于普通英语软件15张CD。所有单词、词组，12万条例句均能发声！查过的单词可以立即保存，100部英文原版世界名著，总页数达3万页！全部小说都能朗读！ 2CD 48元

《Redhat Linux 6.2》

Redhat Linux 6.2在图形化安装方式、X配置、定制工作站和服务器类型、RAID等技术方面，全而超越原版本。本产品集成中文环境及工具，全而支持中文显示及入。同时，在200余页的〈使用指南〉详尽坡介绍了KDE 使用环境肪工具。1CD 28元

《走遍美国》(MP3版)

是一套在国内畅销数百万册、全球35个国家同步使用的生活化美语教材，由美国新闻总署赞助，美国麦克米伦公司制作。它包含了《走遍美国》在全部听力内容，并配备大量理解练习。以MP3格式存储，可在随身听上使用。赠送全套《走遍美国》教材课文内容的辅学手册一本。 1CD 28元

《虚拟modem2000》

32台电脑共享一个INTERNET帐号，一个MODEM和一条电话线同时上网，独立操作，却只付一份费用。赠送《100个windows小工具》。 2CD 38元

《恋爱宝典》

包含：恋爱技巧，情感天地，星座姻缘，两性世界，精选情书……是一本有关恋爱问题的，知识性、科学性、技巧性、实用性、系统性强的百科全书。在情感世界里，它是一把尺子，可量出梦想与现实的距离，是一种催化剂，能把孤独的思念酿成初恋的激情，直至热恋的想，它还是一个指南，由始至终为你指明教堂的方向。附赠挚爱MP3100首。1CD 18元

《自得棋乐》

集成目前最流行的精彩游戏594种。包括棋类游戏43种；牌类游戏541种；麻将类游戏10种。《自得棋乐》是一种内容齐全化，形式多样化的游戏库。2CD 22元

收集96年至2000年
近萬個最新驅動程序

驱动之家·最新推出

CD1：声卡驱动
CD2：显卡驱动（1）
CD3：显卡驱动（2）
CD4：光驱，主板驱动
CD5：键盘，解压卡，BIOS
CD6：调制解调器，网卡，其他驱动
CD7：打印扫描驱动

全套7CD 38元
單CD 10元

从显卡、声卡、网卡、外设到主板、Bios

从Dos到Win9X、Windows2000及Linux

里仁软件其他独家总代理产品

产品	价格
LINUX 之家（赠REDHAT 6.1）	28元
红旗LINUX 2.0 桌面版	38元
冲浪LINUX 3.2 标准版	28元
冲浪LINUX 3.2 豪华版	38元
非常小游戏（赠PC桌面王）	28元

京里仁计算机公司致力于正版软件的行销策划及渠道建设，在全国拥有800家连锁分销商，具备优秀的产品市场策划能力，是国内最大的软件行销渠道之一。现向全国继续诚征分销商，同时欢迎各软件开发商或制作小组洽谈总代理或承销策划合作。

电话：010-82612510 82610701 86241512 62643952 62535657
WWW.DZD.COM.CN　E-MAIL：lesson@mail.263.net.cn
通讯：北京海淀区中关村邮局107信箱 邮编：100080
地址：北京海淀区苏州街29号八一中学丁楼一层

国际国内双引擎，杀毒更彻底！

通过公安部最新标准严格检测

张婷 培训主管 西门子家用电器华北办事处

今年7月，朋友推荐我试用一下金山毒霸测试版，还真管用，效果比的我以前用的其他产品都显著，金山毒霸，值得信赖。

王峥 信息管理员 太合控股有限公司

金山毒霸在经过很长时间测试后越来越好，我们公司200多个同事都用过。曾经闹得很凶的CIH、爱虫、美丽莎等病毒，都没有让我和我同事犯过愁。我们都在期待正式版早日上市。

朱琦

从今年3月起，我一直是金山毒霸的测试用户，这个产品的杀毒能力还真的不错，CIH、宏病毒等病毒我都用它解决过，该产品质量过硬，我愿意向大家推荐正式版。

李震宇

金山毒霸.net

经150万人18个月全程测试
正式版 11月18日全新登场

融合金山自主研发和国际著名反病毒软件DrWeb两套杀毒软件精华，杀毒功效倍增，彻底查杀21000多种病毒家族。一次购买，相当于拥有两套杀毒软件，双重保险，杀毒更放心。

- ◆彻底查杀恶性CIH病毒、各类宏病毒、蠕虫病毒及数百种黑客程序和特洛伊木马。
- ◆可检测ZIP、CAB、ARJ等十多种流行压缩文件内病毒，彻底查杀各类电子邮件病毒。
- ◆强大的病毒防火墙，时刻监测来自光盘、软盘、互联网、局域网等各种途径的病毒。
- ◆采用纯32位跨平台技术，全面支持DOS、Windows95/98/NT/2000及最新Windows Me。
- ◆采用最新启发式搜索技术，轻松检测各种未知病毒和有害程序。
- ◆快捷的增量升级服务，每次只需下载十几K大小的升级文件，轻松实现病毒库升级。

足不出户，享受钻石会员版的超值服务

一次购买金山毒霸钻石会员版，18个月内全免费获得6套最新升级的金山毒霸完全版光盘及精美会员期刊，免费邮寄，直送到家！

1张光盘+2张软盘+6张最新正式版光盘+高级记事簿+精美会员期刊

现在就买 立即节省

标准版：~~158元~~ 现在购买，**98**元，立即节省**60**元

钻石会员版：~~298元~~ 现在购买，**198**元，立即节省**100**元

促销期截止至春节

经销商名单：

北京连邦软件	010-62525328-8308	沈阳希望	024-23909850	大庆金银泉	0459-6319892	昆明连邦	0871-4136178	南京探路人	025-4526432	苏州沧浪精华	0512-7246529	长沙连邦	0731-4457350	广州思富特	020-87509852
北京万众合力	010-82627435-813	辽宁华储	024-23882811	呼市方圆	0471-6957968	昆明威豪	0871-5144846	杭州美迪	0571-8271301	天津津科	022-27363000	长沙德智	0731-4458868	广州大众	020-83790899
北京正普软件	010-82624500-627	沈阳连邦	024-23842237	重庆天极	023-63620624	陕西辉煌	029-5530853	杭州南北	0571-8073048	天津连邦	022-27402940	南昌希望	0791-6234342	广州精华	020-81098325
晶和塑达	010-82634097	沈阳赛乐氏	024-23882382	重庆连邦	023-63538239	西安日月	029-5527602	合肥连邦	0551-2822963	石家庄连邦	0311-6978123	河南连邦	0371-3944977	深圳书城	0755-2073276
天极信息	010-82657868-603	大连连邦	0411-4321308	四川连邦	028-5240280	新疆辉煌	0991-5826555	上海赛乐氏	021-63743028	石家庄鼎新	0311-8611094	河南希望	0371-5728136	深圳连邦	0755-3220641
北京蓝比尔	010-62527862-8011	大连盛辉	0411-2303516	成都新四方	028-5444147	新疆华源	0991-2810057	南京新禹	025-3371350	太原连邦	0351-4120673	郑州赛乐氏	0371-3944962	深圳伊登	0755-3782602
北京里仁公司	010-62615307	长春连邦	0431-5635251	成都济利	028-5217234	上海茂立	021--63226199	徐州连邦	0516-5606665	武汉连邦	027-87889385	广州南软	020-87532791	福州连邦	0591-7811683
北京树人	010-82658156	哈尔滨希望	0451-2510446	成都赛乐氏	028-5452657	上海连邦	021-63735610	杭州连邦	0571-8853577	武汉凡高	027-87884793	广州骏网	020-87531488	福建希望	0591-7601824
北京青硕苑	010-82656590	哈尔滨胜利	0451-6260162	成都新华书店	028-6644740	上海新华书店	021-63518145	济南长川	0531-8555435	武汉赛乐氏	027-87877246	广州黑马	020-87518008	海南希望	0898-6511648
联想公司	010-62986838	哈尔滨金北方	0451-6415498	昆明黑马	0871-5134930	南京连邦	025-3364289	青岛力邦	0532-3884825	武汉天问	027-87874577	广东连邦	020-87572481	海口连邦	0898-6540137
鸿达电子	010-62630457-8023											广州金碟	020-87569092	南宁连邦	0771-5315399

免费咨询热线：800-810-5770（北京地区）
技术支持热线：010-62524868转678
公司网址：**www.kingsoft.net**

经销商订货热线：010-62638312
传真：010-62638287
服务网站:**www.iduba.net**

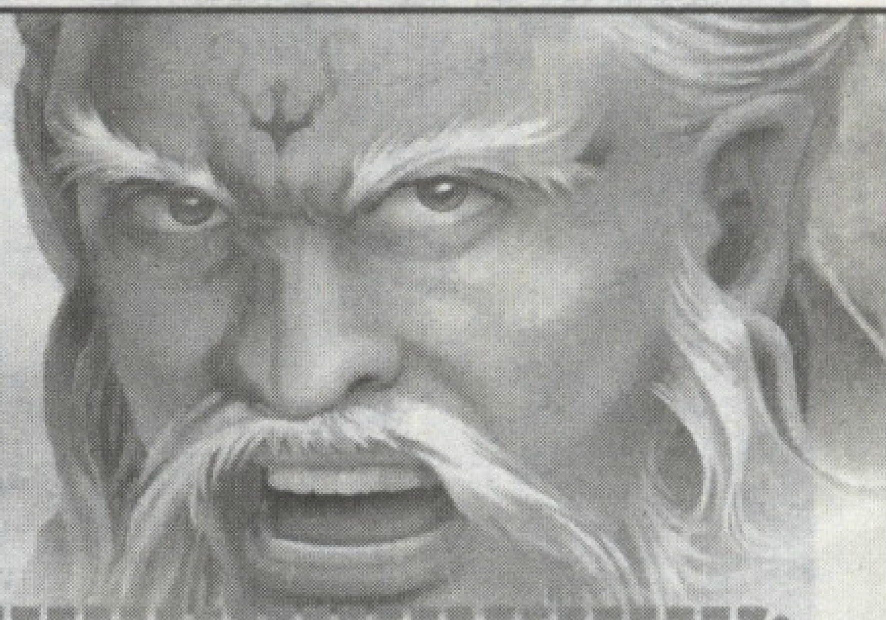
欢迎邮购 邮资免费
邮购热线：010-62524868-537
E-mail:support@kingsoft.net

邮购地址：北京市9605信箱
邮编：100086
卓越网预订：**www.joyo.com**

金山 KINGSOFT

限量发售 19999 套

剑侠情缘 贰 白金典藏版





全新的产品包装新概念，意想不到的收藏惊喜！

10月28日上市的**白金典藏版**是今年畅销的国产游戏《剑侠情缘II》系列游戏的珍藏版本。丰富的内容，完美的音乐，个性化的编辑器，完全满足游戏发烧友不断升级的梦想。另外，附送《剑侠天籁》音乐CD，《剑侠情缘II》精美明信片1套12张，可爱的游戏漫画人物粘贴6张。

☆说明书：采用进口铜板纸、激光照排、全彩色印刷，全新的内容，包括《剑侠情缘II》的详尽攻略指引、《剑侠情缘II》的开发数据、西山居作品精彩回顾、编辑器的使用指导等。

揭晓《剑侠情缘II》新结局 用游戏编辑器做自已独一无二的游戏

完美版新变化：1、修改了主线剧情。2、增加了支线小剧情和神秘的新结局。3、增加了游戏场景中下雪的天气变化，新绘制了小地图，增添了新的武功招式。4、修改了超过50幅的NPC头像。5、游戏平衡度做了进一步的调整。

最精彩的部分还有西山居为《剑侠情缘II》制作的编辑器。玩家可以利用它来编辑个性化的地图、人物。碟中收录的人物原画、游戏背景资料、以及开发环境的照片等一系列宝贵的游戏开发内幕资料，极具收藏价值。

单独市场价 2CD 38元

剑侠情缘 贰 白金典藏版之 剑侠情缘 贰 完美版

国内著名游戏音乐人 罗晓音的个人音乐专辑

收录了被称为“国内著名的游戏配乐师”罗晓音为西山居所有产品编写的配乐，共计60余首。采用MP3压缩格式存放，既节省了空间，又保证了音质。包括《中关村启示录》、《决战朝鲜》、《地雷战》等六个游戏的配乐作品，这可以说是罗晓音先生历年作品的一次精彩回顾。

单独市场价 28元

剑侠情缘 贰 白金典藏版之 西山风情





北京：北京市海淀区知春路76号翠宫饭店写字楼七层(100086) 电话:(010)62524868-678 传真:(010)62638287
珠海：珠海吉大莲花山金山电脑大厦 (519015) 电话:(0756)3335688 传真:(0756)3335268
http://game.kingsoft.net http://www.joyo.com E-mail:jxqy2@kingsoft.net 信箱：北京市 9605 信箱
欢迎邮购 邮资免费 直邮电话:(010)62524868-536,537 免费咨询电话:800-8105770 订货热线:(010)62638312



高品质低价格 新领 升级版 快速全面向互联网升级

新领 请用 杀毒



请用 杀毒 新领

自动升级 菜鸟喜爱
自动杀毒 网虫必备

- 独立安装：无需借助任何版本，即可完全安装，功能全面完整
- 独家专利：检测防范一切已知和未知宏病毒
- 独有技术：支持对未知新病毒阻断和隔离操作，防止进入系统实时阻截网上浏览时恶意插件和破坏性程序的攻击
  自行设置、过滤、阻断、禁止对不良站点的访问
  支持多种灵活的预约自动扫描杀毒功能，省力省心
  在线时动态探测新病毒码并全自动完成下载及安装
- 独特功效：全动态实时监控自动杀毒，查杀20多种压缩文件
  100%查杀ICSA认证的流行病毒（In The Wild）
  查杀引导型、文件型、宏病毒Java applet、ActiveX,蠕虫、特洛伊木马等各类病毒5万种多种
  在线检测自动查杀电子邮件及附件中夹带的病毒
- 独到服务：最快可每天自动升级24次，每周升级至少2、3次
  支持非上网用户软盘、光盘等的传统的升级方式

全国各地经销商、全国各地软件店、图书店热卖中

晶合顺达	010－82634105	陕西辉煌	029－5529833
北京连邦	010－62525338	成都四方	028－5220299
上海连邦	021－63504116	济南新绿州	0531－8031434
南京连邦	025－3364212	昆明黑马	0871－5191804
广州南软	020-87582989-813	南昌希望	0791－6234341
天极公司	023-63856699	海口威龙	0898－8533466
广东连邦	020－87572482	新疆辉煌	0991－5826655
湖南连邦	0731－2258141	郑州标准	0371－3973858
福建连邦	0591－7811693	郑州赛乐氏	0371－3973864
南宁连邦	0771－5315399	太原圣比尔	0351－2023986
武汉连邦	0851－5821345	长沙得智	0731－4458868
杭州连邦	0571－8856219	哈尔滨惠普	0451－2334581
合肥连邦	0551－2817190	长春顶点	0431－5631901
惠州连邦	0752－2124593	深圳伊登	0755－3782205
深圳连邦	0755－3220641	贵州迪讯	0851-5821345
成都连邦	028 － 5233741	宁夏莱特	0951-5052399
天极公司	023－63856699	合肥三佳	0551-4655754
沈阳华储	024－23882911		

邮购中心：北京台山华富科贸中心 010－83903985／65203588
地　址：北京市木樨地南里29号乙楼中大205室（100038）
邮资费：5元（每套）

图书渠道：北京情文图书有限公司 郭小姐 010－65934375
地　址：北京市朝阳区甜水园北里16号图书市场263号

网上代理：www.hoyodo.com

北京乐亿阳趋势有限公司

通信地址：（100037）北京市西城区阜外北营房东里13号院今儒商务大厦B座368室
电　话：010-68305866
传　真：010-68305865
电子邮件：support@trendmicro.com.cn
升级网址：www.pc-cillin.com.cn

个人电脑 病毒防火墙



39.9元

网络工作站 病毒防火墙 ServerProtect.

网络工作站 病毒防火墙 Office Scan.

网关服务器 病毒防火墙 InterScan.

TREND病毒控制系统 Virus Control System.

邮件服务器 病毒防火墙 ScanMail.

世界领先 专业防毒

全方位 多平台 网络防毒解决方案

国家级INTERNET证书培训 美国微软授权培训 疯狂英语在线培训

中华人民共和国劳动和社会保障部职业技能鉴定中心主办·全国因特网培训考试服务中心·天津福克斯培训部联合承办

《全国函授班》招生（总第44期）

培训考试直通车→国际通用证书→职业资格准入

编号	NO1	NO2	NO3
课程	网络操作员	高级网络操作员	综合网络管理
特点	最新IE平台，全真模拟考试环境，国考题库练习	轻松制作主页，展现自我个性，进入网络更高境界	最新NT操作系统，紧跟时代流行趋势，你不想自己安装、维护、组建网络吗？
教材	教材四册,配套软件1套	教材四册，配套软件1套	教材四册，配套软件1套
学费	个人：280元/人 单位：340元/人	个人：300元/人 单位：360元/人	个人：320元/人 单位：380元/人

★ 卫星电视、无线电波覆盖全国，如同身临其境。函授的学费，面授的学习效果。

★ 国家考试出题专家主持教学，电话、信函、E－Mail答疑，有问必答。

★ 结业采用开卷测试，合格者颁发《天津大学成人教育学院结业证书》和美国兰德施盖普《INTERNET操作员证书》，持此证书者将可报名参加《国家级INTERNET证书考试》相当于国家中级技术等级，可作为职业准入上岗证，其权威性与实用性不容置疑。此证书全国统一编号，盖有“中华人民共和国劳动职业技能鉴定中心”红印并加盖钢印。

★ 弹性学习法：自由掌握学习时间，未通过结业考试者,免费重考，直到通过。

编号	NO4	NO5	NO6	NO7	NO8	NO9	NO10
科目	VB设计	VC设计	图形图像	三维动画制作	安装维修	电子商务	办公应用
学费	个人学员：290元/人；单位学员：350元/人						

NO4-NO10结业后颁发《天津大学成人教育学院结业证书》及本中心《职业技能培训合格证书》，并安排报考相应权威认证考试。(汇款时请注明学习班级的名称)

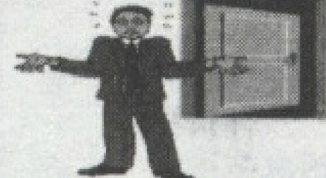


惊喜！惊喜！

本期凡一次性报本函授班三班以上者，即可成为本函授中心终身优惠学员，即终身享受9折价格。

特别推荐：NO1-NO3班电视教学光盘VCD：
价格：100元/套
欢迎访问：WWW.21FOX.COM





本期隆重推出通向高薪–Windows2000 MCSE（微软系统网络工程师）证书考试

张征：硕士研究生。毕业后一直找不到满意的工作，拿下证书后，递上这份资历，美国Landscape立即录用了他。

皮蛋：毕业于一所无名大学，通过考MCSE，找到了做一流人才的自信。

★ 拥有MCSE即拥有技术移民的绿卡，在国外求学相关专业免学分；

★ 拥有MCSE是获得高额年薪的保证，国内公司￥10万人民币/年，外国公司$10万美元/年；

★ 拥有MCSE成为各大公司及海外机构猎取的对象（全球只有8.7万人拥有此证书）；

★ 拥有MCSE可纳入微软人才库，并可获得最新技术资料；

Windows 2000 MCSE课程

科目	单科学费
网络基础（a班）	300元/人
安装、配置、管理Win2000专业版(b班)	300元/人
安装、配置、管理Win2000服务器版(c班)	300元/人
创建及管理Win2000网络框架(d班)	300元/人
创建及管理Win2000目录服务结构(e班)	300元/人

★ 要获得MCSE证书，必须通过以上5门课程的MCP必考科目的考试

★ 每科目都带有教材、全真模拟题库、以及配套学习光盘

★ 精讲的自学教材、配套的教学光盘、权威的专家答疑，函授的学习方式，面授的学习效果，不要犹豫，迈出这步，成功就在眼前。

特价优惠：五科一次性交费总计：**1000元**

中国教育电视1台《电脑之夜》
由福克斯专家主讲网络培训节目
周一20:45－21:45，周三15:00－16:00

中央人民广播电台《电脑百花园》
周日8:00-9:00 AM：630，720，855KHZ专栏节目
中央台地址:北京541信箱 赵书芝收
电话：010-68046758

重磅出击——让你惊喜——让你自信

英语类

让你大显身手
相信自己一定能学会



- 自由掌握学习时间与进度
- 足不出户，轻松学习

科目	内容	教材	学费	
商务英语班	专业听说练习，商务函电，金融贸易	教材两册；配套磁带1套	个人学员：240元/人	单位学员：300元/人
出国前口语强化班	专业签证强化，技巧及问题解答	教材两册；配套磁带1套		
托福强化班	听说读写译全方位培训，轻松攻克难关	教材四册；配套磁带1套		

报名时间：即日起至2000年12月15日止，学习时间三个月。
汇款地址：天津市和平区212信箱 哈蒂收
（邮编：300020 汇款时请注明班级编号）
电话：022-27486298，27414165

继续诚征全国授权辅导站

我们提供权威的证书考试，强大的技术支持。诚邀全国各地培训单位加盟。
咨询电话：022-27373616；
E-MAIL：zgy@public.tpt.tj.cn
全国因特网培训考试服务中心

官方攻略集·尽在第三波

原厂授权、内容最详细的游戏攻略集

神雕侠侣 攻略秘笈



- 战斗及书册系统详细解说
- 重新撰写全程过关攻略
- 精心绘制所有迷宫地图
- 敌人资料大公开

定价：28.80元 1CD含配套书

神兵玄奇 完全攻略集



- 主要人物档案介绍
- 主角专用法术使用说明
- 敌人和怪物资料完整收录
- 防具、武器及特殊物品之详细资料
- 所有区域攻略完全解析
- 精彩的小说式剧情攻略流程

定价：28.80元 1CD含配套书

黑暗王朝2 攻略集



- 提供维安军与暗巷组织一共20关的任务地图
- 提供两个阵营完整的单位与建筑物
- 多人模式下的战术运用和任务地图指示
- 提供两个阵营所有20个关卡的攻略流程

定价：20.00元 1CD含配套书

战略高手 攻略集



- 克雷文公司单位介绍
- 新生黎明骑士团单位介绍
- 三十关战役详细过关步骤解说
- 关卡地图过关路线详细标明
- 单人战役与多人连线实战技巧运用
- 部队属性一览表
- 各部队单位分数一览表
- 战略高手的作弊密码

定价：20.00元 1CD含配套书

圣章女神传说 完全攻略指南



- 米迦大陆导览与六大王国介绍
- 收录详尽的英雄及兵种资料
- 解析地形和攻击距离范围表
- 所有武器及道具完整一览表
- 探索之旅－所有地点的详细宝物资讯
- 教战守则－六国的精彩个别攻略指南
- 圣章画廊——设定手稿大公开

定价：20.00元 1CD含配套书

网络游戏FREE 免费的当然要玩



- 精挑细选网罗了131款发烧免费网络游戏
- 完全解析精选网络游戏的游戏规则及上手方法
- 收录六大类型的超人气高乐趣网络小游戏
- 贴心的光盘网址分类索引弹指间即可上网

定价：28.80元 1CD含配套书

攻略探险队 攻略合集



- 新绝代双娇2 双主角完全攻略
- 伊卡斯特传说－圣殿诗篇 快速破关攻略
- 霹雳奇侠传 完全破关攻略
- 暗黑破坏神 任务剧情攻略
- 三国志VII 大展宏图攻略指南
- 笑傲江湖 精彩剧情攻略

定价：20.00元 1CD含配套书

三国志VII 攻略集



- 第一章 剧本彻底解析
- 第二章 所有身分的对应攻略法
- 第三章 作战的致胜方程式
- 第四章 资料一览

定价：28.80元 1CD含配套书

第三波軟件(北京)有限公司
地址:北京市马甸裕民路12号E1元辰鑫大厦516室
邮编:100029 电话:86-10-62023122 62368691-5 传真:86-10-62368776 E-mail:acertwp@public.east.cn.net
上海分公司
地址:上海市瑞金南路1号海兴广场16H
邮编:200023 电话:86-21-64223192/4841/4985 传真:86-21-54521019 E-mail:twpsh@sh163a.sta.net.cn

火热上市，好评热卖中！

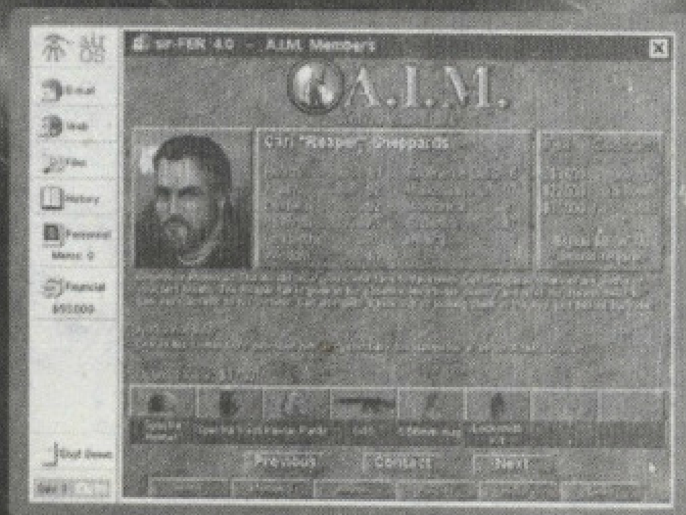


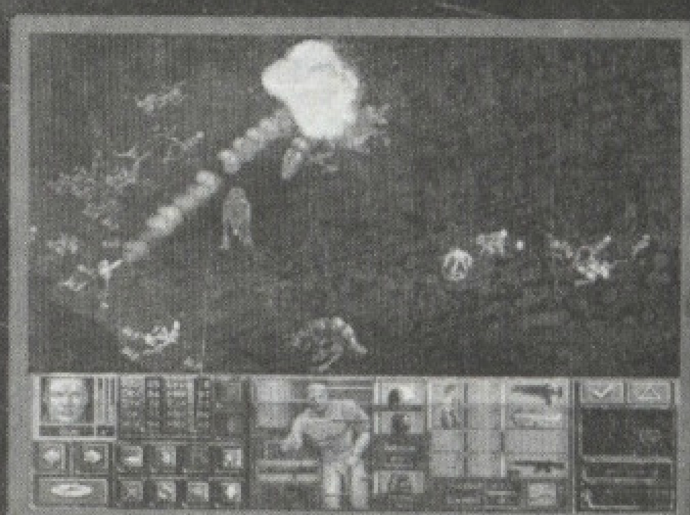


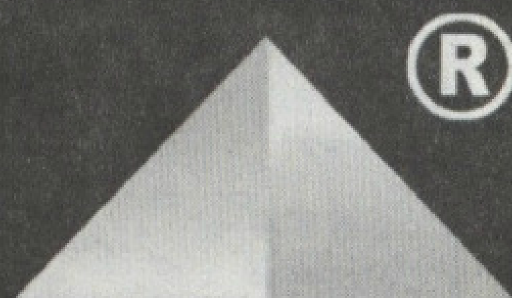
欢迎进入血与勇气的世界！

铁血联盟II









GAMEKING SOFTWARE

www.gameking.net.cn

深圳总公司

地址：深圳市福田区华强北路
盛庭苑B座20楼
TEL：2075320 2075323
邮编：518028
联系人：周 田 伟
网址：WWW.gameking.net.cn

北京分公司

地址：北京市海淀区
罗庄西里11栋
504号
邮编：10088
电话：010-62029665
联系人：彭朝阳

上海分公司

地址：上海市卢湾区东台
路279号国际广场
A1804室
邮编：200021
电话：021-53836604
联系人：熊振松

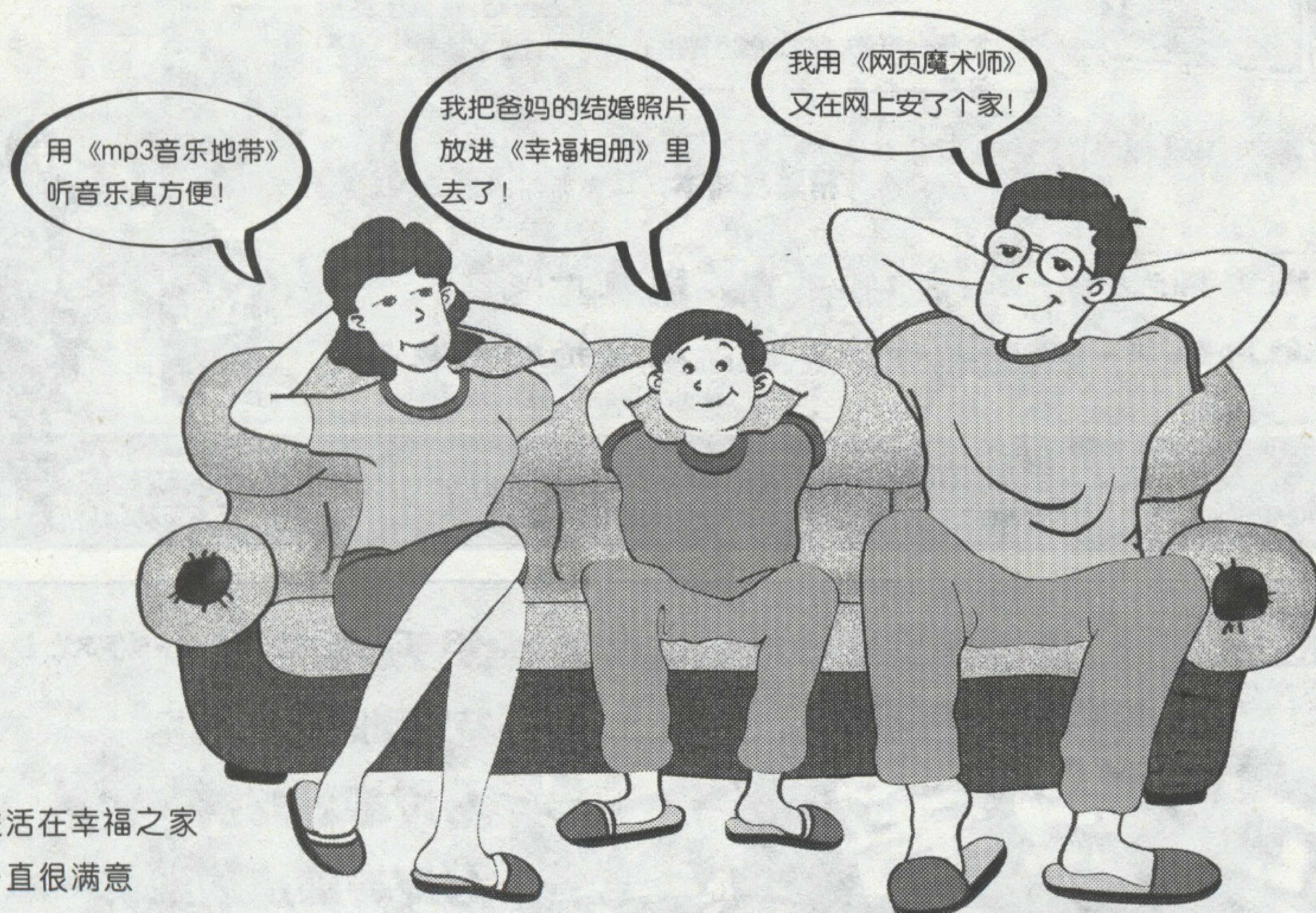
重庆分公司

地址：重庆喻中区石桥铺
南方花园A区国培
楼1单元10-6
邮编：400041
电话：023-68627692
联系人：聂甜甜

新形象 新体验



幸福之家 换新装



生活在幸福之家
一直很满意
现在添了新成员
更是意外之喜
满足每个细微的期望
生命再没有遗憾
幸福的感觉更浓更甜
新伙伴
新形象
更幸福的家



联想幸福之家系列软件

软件	价格	软件	价格
幸福之家 III	**5CD 88元**	幸福网事通3.0	1CD 28元
幸福打字通3.0	1CD 28元	幸福家事通3.0	2CD 28元
幸福单词通3.0	1CD 28元	幸福理财3.0	1CD 28元
幸福视聆通3.0	1CD 28元	卡片大师1.0	1CD 28元
幸福词王1.0	1CD 28元	益智游戏3.0	1CD 28元
幸福相册1.0	1CD 28元	MP3音乐地带1.0	1CD 28元
网页大师1.0	1CD 28元	联想电脑学校3.0	1CD 28元

"幸福之家"荣获2000年度中国十佳软件称号

北京万众合力	010-82628933	山西伙伴	0351-7044553	长春东联	0431-5674403	广西计算机	0771-5333516
北京北纬机电	010-82665004	山西联翔	0351-7321000	黑龙江柯远	0451-3677555	郑州计算机	0371-3929319
北京驷骑	010-82641233	济南海诺	0531-8550318	武汉德发	027-87860998	西安志诚	029-7852745
北京中关成	010-82663515	沈阳同舟	024-23994918	深圳联宇通	0755-3780223	新疆虹联	0991-2827638
北京创思特	010-82616459	大连中智	0411-3630543	广州正道	020-87588758	成都联信	028-5439668
北京百年树人	010-82656632	合肥永信	0551-2610874	厦门四美达	0592-5163988	上海天琴	021-62416465



联想软件 北京8688信箱 联想电脑公司软件事业部 咨询电话：(010)62986638-软件技服
http://www.legend.com.cn/lcs E-mail: softsupt@legend.com.cn


广告

爱的记忆 Plus+

—我心中的名字

双CD标准版：38.00元
豪华版：69.00元 送精美资料设定集

2000年11月
隆重上市

同一个世界，同一时空中注定的缘分……
也就是我记忆中的……
等待6年后的缘分……
一个少女的回忆……
现在让你心动的……
走到你的身边！

CDPA 金版电子 晶合互动

Licensed by Wizard Soft America, Inc., Developed by CDPA
北京晶合互动多媒体软件有限公司总代理
金版电子出版公司出版

通信地址：中国北京和平门邮局3056信箱
邮编：100051
地址：中国北京市崇文区法华南里小区26号楼2单元201室
邮编：100061

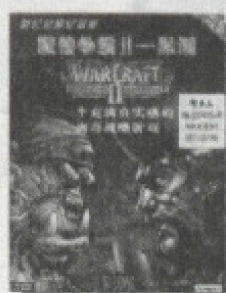
电话：010-82635558
传真：010-6713635
网址：http://www.popsoft.com.cn
电子函件：chanpin@popsoft.com.cn
技术支持：010-82635558

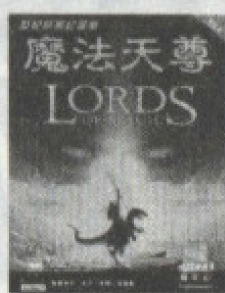
零售总店
地址：崇文门外大街临时16号
邮编：100061
电话：010-67164859

邮购中心
邮购地址：北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮编：100089
电话：010-82634092、82634107

晶合软件销售连锁组织总承销、大众软件邮购中心办理邮购　全国各地大众（晶合）软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有售

树人经典游戏 树人千禧年游戏世纪回顾版


《魔兽争霸Ⅱ—黑潮》 48元/套


《魔法天尊》 38元/套


《银翼杀手》 60元/4CD


《经典小游戏集锦》 18.80元/2CD


《儿童益智软件集锦》 38元/3CD


《编程魔典》 22元/2CD


《200个WINDOWS小工具》 22元/套

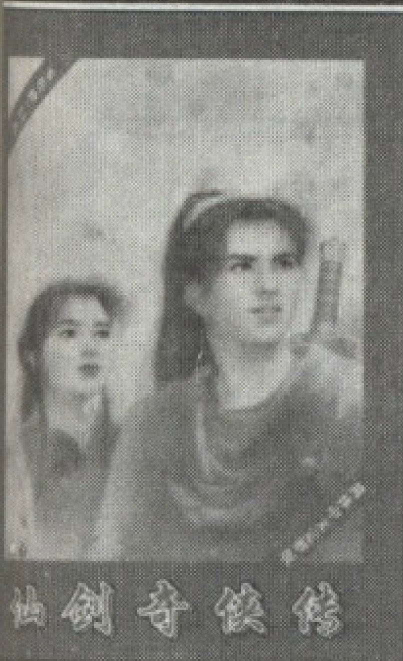
★★《树人小学套装Ⅱ》(9CD，128元)、《树人初中套装Ⅱ》(9CD，128元)、《树人高中套装Ⅱ》(7CD，128元)

游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格
*三国志之风云再起	68元	特警雄鹰	29元	杀气冲天 2CD	38元	铁甲风暴-黑色战线(2CD)	38元
*大航海时代外传	68元	星际围攻 2CD	50元	战地2100 2CD	42元	绝地风暴2-火线出击(2CD)	48元
异形追杀令	38元	疯狂大脚车2	36元	武士魂	20元	死亡之锁	28元
隋唐争霸	20元	野兽与乡巴佬	30元	末日烽火	28元	长空雄鹰	32元
仕魂	38元	失落大地	36元	麻将大师2	32元	大富翁3	28元
仙剑奇侠传	28元	入侵者	36元	阿猫阿狗 (2CD)	38元	摩托英豪2	36元
整人专家2000	28元	初恋 2CD	30元	宇宙冒险家 (3CD)	39元	黑暗复仇	29元
以色列空军	36元	围棋猜局	28元	地下城守护者 (2CD)	48元	傲气雄鹰	30元
沙丘2000	36元	黑暗启示录	28元	生死之间Ⅱ	28元	终极战区	28元
主题医院	30元	起义—铁甲叛乱	29元	极道枭雄Ⅱ	28元	骑士与商人	29元
深海猎鲨	30元	飞行军团黄金版	29元	小鄂闯天关	28元	乌龙院	28元
F-15海湾战鹰(须用游戏杆)	48元	奥林匹亚桥牌赛	28元	魔兽争霸Ⅱ—战网版	38元	战争艺术	28元
长弓Ⅱ-武装直升机(2CD)	48元	战争游戏	32元	云丝顿赛车 1CD	36元	核心战事	28元
福尔摩斯探案2-玫瑰纹身	28元	银河飞将Ⅴ 3CD	60元	英雄传奇-巨龙之火 2CD	50元	异形	28元

邮购地址：北京市海淀区万泉河路68号紫金庄园6-302室树人公司收　（所购产品不足100元请另付邮资15元，满百元免费寄送）
邮编：(100086) 联系人：马轶　销售电话：010-82656632、82657363　树人网站 http://www.srsoft.com.cn


广告

晶合强力推荐



仙剑奇侠传

★荣登国内各大游戏刊物排行榜榜首十四个月之久；
★荣获KING TITLE游戏类软件金袋奖；
★荣获CEM STAR最佳角色扮演游戏金奖；
★刻骨铭心爱情情悲喜剧的全新演绎；
★荡气回肠的十二首主题音乐；
★古朴典雅的中国传统式造型；
★华丽精彩的法术画面贯穿始终；
★充满激情动人心魄的过场动画。

零售价:25元 网员价:23元

梦幻帝国

走吧，去实现你的梦想！

十七世纪，在欧洲大陆上流传着很多美好的传说：在遥远的……方，遍地都是诱人的黄金，名贵的……料……于是，强大的国家纷纷派出……己的舰队，怀着不同的目的，走向……那神秘未知海域的探索之路……着新大陆的不断发现，各国都把目……投向这些尚未开发的土地。为了实……他们统一世界的梦想，一场争夺在……难免！这就是这款新游戏《梦幻帝……——拓荒时代》所描述的世界。



标准版：38 网员价：35
豪华版：69 网员价：60

产品邮购目录

热卖新品

志愿2000	48/48	爱的记忆（标准版）	38/35
记忆（豪华版）	69/65	心魔	38/35
会影4	98/90	极速摩托—铃木2000	48/45
战士	48/45	大话西游	20/18
电脑制作宝典（简装）	38/35	卡通电脑制作宝典（精装）	69/65
	199/180	恐龙危机（标准）	48/45
危机（豪华）	138/128	暗黑破坏神II（标准）	98/90
破坏神II（豪华）	228/228	（产品包装较大，需加20元邮费）	
	68/65	最终战记	48/45
边缘	98/80	幻舞天使	48/45
小组	29.9/28	龙行江湖	78/70
人生	58/52	欢乐甲壳虫	50/45
大作战	22/22	爱上网《求婚365日II》	38/35

娱乐天地

剑3	128/110	明星志愿2	48/42
帝国II（标准）	38/35	梦纪帝国II（豪华）	69/65
传承3—黄昏使者	35/32	魔法大帝	58/55
机甲队III屏保壁纸	35/32	可爱小猫咪	38/35
机甲队III	38/35	永远的伊苏	68/65
英雄	69/60	爱在你身边	48/45
最前线	60/55	圣章女神传说	48/45
游戏大全	22/20	火爆GAME	32/28
游戏大全	28/26	古墓丽影之失落的神器	38/35
人生2	35/32	网络三国	29/25
三国II	29.9/29.9	太阁立志传II	148/135
离人战IV—阿登反击战	48/45	KA-52鳄鱼飞行中队	38/35
传说NOX	68/62	神雕侠侣（千禧）	29/25
医生III	38/30	剑侠情缘II	38/30
江湖	69/60	笑傲江湖会员卡	28/25
人危机	48/45	将军：全面战争	68/60
创世纪II联盟	68/60	暗黑密石（简装）	48/45
II权倾天下	50/45	千禧八部III	38/35
人生（中文）	60/55	英雄无敌III末日之刃（中文）	38/35



大众软件邮购中心

每次邮购需另付邮费5元　欢迎免费索取晶合软件广场|邮费2元|
邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱　邮政编码：100089
热线咨询电话：010-82634107，82634092 E-mail:jhyf@popsoft.com.cn

百宝箱

金山词霸2001（专业版）	38/35	金山词霸2001（升级版）	19.8/19.8
金山词霸词典	19.8/19.8	超级保镖2000（黄金版）	260/156
超级解霸2000	38.8/38.8	KV300	180/156
瑞星千禧版	168/148	玩转电脑	99/80
玩转OFFICE 2000	48/45	玩转WINDOWS	99/80
2000年万能工具库	35/32	大众电子贺卡DIY	18/18
海外电视广告精品赏析及技巧	39/35	中国电信上网卡30元	30/28
中国电信上网卡50元	50/45	中国电信上网卡100元	100/90
中国电信上网卡200元	200/185	黑客防线2—远程工具全面解析	28/28
影音播霸	38/35	屏保桌面精粹	19/19
琴棋书画学与通	58/55		

攻城略地

泰伯利亚之日攻略	29.9/15	英雄无敌III攻略	38/15
古墓丽影III	32/15	英雄宝典—英雄无敌3攻略	18/18
攻略手札（2）	7/7	攻略手札（5-8）	7/7
魔鬼英豪攻略集	32/32	鹿鼎记二部曲完全攻略	15/15
沙丘2000攻略	35/35	古墓丽影四攻略	38/38
黑客攻击防守秘技	29/29	黑客攻防技巧大全	28/28
游戏风云之RPG地带	25/25	游戏风云之GAME天堂	25/25
笑傲江湖攻略	28.8/28.8	麻辣大师2—完全"网恋"攻略篇	28/25

万智牌加油站

大战役起始牌	99/90	大战役补充包	29/29
预言起始牌（英文）	99/90	预言补充包（英文）	29/29
玛凯迪亚起始包（英文）	99/85	玛凯迪亚补充包（英文）	29/29
宿敌起始牌（英文）	99/85	宿敌补充包（英文）	29/29
万智牌专用牌夹	128/118	进口透明牌套	20/20
红色牌套	60/60	黑色牌套	60/60
万智牌九格牌模	4/4	进口透明牌盒（100张）	13/13
进口透明牌盒（150张）	16/16		

网员特价产品

大众软件五周年纪念 水晶宝合典藏版

《水晶宝合》豪华版为纪念《大众软件》杂志社创办5周年，并回报读者数年来对杂志的关心和支持而制作的限定版本。除《水晶宝合》外，特别赠送《大众软件5周年——写在杂志边上》、大众软件纪念笔记本和大众软件刊标。

《水晶宝合》为大众软件杂志社五年来所有资料的集合，包括：

从创刊至今78期杂志全文、从问世至今5年增刊全文、从问世至今30期光盘说明、从发行至今25期光盘文字、从制作至今10本书籍足本、从问世至今6本攻略手札、从代理至今13份游戏手册。

《写在杂志边上—大众软件五周年》以具有很强可读性的游戏小说、杂志社故事为主，还包含《大众软件》杂志社第一本完整的历史文存、部分珍贵图片资料，使读者可以同时获得阅读的快感和收藏的乐趣。

零售价：140元　网员特惠价：100元

MP3流行宝典——齐秦篇（2CD）

此光盘不仅让我们重温齐秦的风采，而且在附赠的王祖贤的原声CD《与世隔绝》专辑中也再现了王祖贤的昔日风韵。

今后，这种形式的MP3将会继续推出。

零售价：28元　网员特惠价：25元

附：MP3部分歌单陈列

Desperado	Fragile	Goodbye girl	Hotel california
爱情宣言	爱情宣言II	别对我寄望太多	别在窗前等我
玻璃心	不必勉强	不让我的眼泪陪我过夜	
残酷的温柔	沉默	窗外	大约在冬季(new)
大约在冬季	冬雨	独行	多少　飞行鱼
给未来的孩子	海和天空	寒雨	和爱无关的故事
虹	花祭	荒	回来

邮购中心公告

声明

● 原"晶合西藏分部"
现更名为"晶合西藏图文分部"

● 原"晶合太原和生"
现更正为"晶合太原大众分部"

● 晶合内蒙呼市超越电脑店联系电话"13704755710"
现更正为"4311947"

网员加入办法：

一切在数字信息时代需要帮助和愿意帮助别人，渴望相互交流的人们，即请汇款10元至晶合大众邮购中心，并注明"入网"字样，即可在数日内收到您的网卡，上有卡号，表明您已加盟我们的网员大联盟！

点击 jhpop.com，您可在"晶合软商网"上直接选购产品！

广告咨询卡

我在贵刊____年第____期的____彩色____黑白广告中看到________公司（厂家）产品（技术信息），希望：

□购买　□索取资料　□询问价格　□参加培训

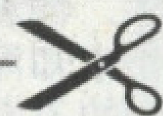
读者姓名：________ 年龄：________ 电话：________ 职务：________

工作单位：________

通信地址：________

邮编：________

填好后，请贴在信封背面。



我的榜评

姓名	年龄	我喜欢的5个应用软件
		1.
性别	电脑龄	2.
		3.
网龄		4.
邮编：		5.
地址：		

TOP TEN 选票

填好后，请装入信封寄出。

请将选票寄到：北京和平门邮局 3056 信箱
大众软件杂志社收　邮编：100051

《大众软件》读者评刊表（2000年第22期）

姓　名		性　别	□男 □女	年　龄	
通信地址				邮　编	

本期您最喜欢的栏目（请在相应栏目前面的方框内打勾，可复选）

□ 新闻速递　□ 专题综述　□ 专题企划　□ 中国游戏报导
□ 实用软件　□ 硬件评析　□ 前线地带　□ 游戏赏析
□ 网络时代　□ 应用心得　□ 攻略指引　□ 游戏剧场
□ 问题交流　□ 读编往来　□ 有字天书　□ TOP TEN

本期您最喜欢的文章	本期您最不喜欢的文章
1.	1.
2.	2.
3.	3.

本表请寄至北京和平门邮局3056信箱　大众软件杂志社收　邮编：100051

新版HAPPYCD3辑 热卖中

(中国电脑教育报双月刊光盘)3CD+ 书 =28 元

好消息
1.凡预订今年HAPPY CD第四辑和明年六辑共七辑196元者只汇180元即可。2.凡订阅2001年中国电脑教育报全年者将订单复印件寄回报社，即获赠一辑HAPPY CD，价值28元。截止时间为2001年1月5日。

A盘内容　网络建设梦之队　网站开发、网吧应用钻石工具组合:
动态网站配置程序:PERL 语言解释器 ActivePerl ；ASP 扩展 Instant ASP Developer Edition 提供了 ASP 的运作环境；CGI 程序编写语言 PHP4.0.2 ，Access2SQL1.0 将已有的 AccessDB 打开创建在 SQL 中使用脚本。**WEB 应用模块**：红蜻蜓聊天室;CC Guestbook version 1.0 留言簿;ASP-BBS 论坛程序;FreeBBS for Acceess 应用平台 98/NT/2000;VOTE 投票程序。**FIP 后台传送**：Webmove(小挪移客户工具)0.71;CoffeeCup Direct FTP4.0 从远程服务器端预览图片和编辑 HTML、文本文件的 FTP 软件;FlashFXP1.2build635 功能强大的 FXP/FTP 的软件。**服务器防黑安全**：Anti-Hacd2.0 优化系统 ;Server Protect5.5 防火墙。**服务器远程监控**：DaneWareNT Utilities2.9.8.2WindowsNT 远程控制软件;PC Remote1.0c 可以在远程控制其它计算机;pcANYWHERE329.0 远程控制软件;pcANYWHERE9.0 英文版 汉化补丁。**服务器状态监视**:AntiSPAM 1.1 224K 可以自动在服务器端删除垃圾邮件;WebSuxess-LogFileAnalyzer3.0自动对服务器中的Log文件进行分析;Enterprise Monitor5.2实时检测Internet服务器、NT服务器;WWW&FTPobserver2.3能周期性的检查你的网络连接;LogFileAnalyzer1.1.400 Serv-UFTP 服务器 2.1 以上版本的 Log 文件分析工具;ServerCheck2000 每 5 分钟检测指定 Web 服务器的状态;NightVision1.0.95 如果主机停止响应，该软件能够提供警告;AppsTraka3.01Beta 能跟踪文件的使用情况，能限制某些文件的使用。**图像动画制作:友立 PhotoImpact5.0 绘图软件**，含电子相簿、简易使用的图形文件编辑功能;Ulead PhotoImpact5.0 汉化包;Swish1.51Beba7 非常方便的 FLASH 字体特效制作工具;Ulead SmartSaver Pro V1.0 Full Version GIF 和 JPG 图形文件的压缩工具，压缩比非常高;FontTwister 质感文字制作软件;ImagENGine 整合数种功能的图片管理工具。**其它**：AppletOutline Builder1.0 可制作出树型导航菜单，您可以自定义文本、字体、颜色、URL 等 ;CGI*StarPro2.8 帮助您建立处理 Form 的 CGI，然后自动安装到服务器上;CodeSwitcher Pro2.8 在众多页面中同时快速做出改动。**JAVA**:islide ProStudio1.17 制作 java 导航程序的小工具;ALLWebMenus 可为网页制作出动态的弹出式和下拉式菜单;网页特效生成器 GreenTea 彩虹文字、波浪文字、闪烁的文字等;Auscomp eNavigator Suite2000 6.0 javaApplet 制作工具，它可以很方便地为你制作出类似"文件管理器"的页面;AppletButtonFactory5.1 能轻易的做出java的按钮。**Linux 专辑**：Vmware 不需要重开机就能在同一台电脑使用好几个OS;Apache 要创建一个每天有数百万人访问的Web服务器，Apache可能是最佳选择;Xmail internet&intranet 邮件服务器;StableKernel2.2.14 Linux 的最新稳定版内核 2.2.14;NcFTPd2.6.2 NcFTPd 是一个为 UNIX 系统设计的高性能的文件传输协议（FTP）服务器;DBPrism1.0.1 一个仿效 Oracle ApplicationServer3.x 的服务程序;MySQL 稳定版 3.22.29 多线程的，结构化查询语言（SQL）数据库服务器;PerlChat0.0.5 包括一个客户程序和一个服务器程序校园网或公司内部网实现聊天服务;BuildYourLinrxDisk1.0beta3 在一张软盘上建立一个 Linux 版本的包。**网站开发工具**:"Dream weaver 插件" AdministrationCommands 可以编辑 INSERT、COMMAND 和默认模板;Align Layers 这个 Action 的功能是让用户可以将一个 layer 象 table 一样的在屏幕上进行竖直或水平排列对齐;Animate Images 使用 JPG 的格式也可以用动态的形式表现出来，并且您可以定义触发动作，获得最大的主动;Awbanner 插入一会定时变换图形与连结的 banner，可设定五组连结;Background that fit 插入一个力象作为网页的背景，;cookies behaviors插件 检查访问者是否接受cookie;GuestBook通过一个object就可以制作一个网站留言版;HistoryBack插入如浏览器中Back的连结点;IE SlidingTiles创建一个响应鼠标事件的自动弹出式下拉菜单;LayerTransitions 包含了12种网页中常见的的层变化效果的插件，在IE和NN内都能够正常显示。**网页编辑软件**：Vltra Dev 1.0 是允许你预览并编辑服务器上的实时数据绝无仅有的设计环境;Coursebuilder for Dreamweaver3.0加强Dreamweaver 的一套工具，让使用者可轻易的建立互动题库式的网页;XMLSpy3.0 XML 编辑器，提供三种 XML 文档视图;NetObjectsFusion5.0 Update;iper3 Pro 3.0.10 HTML 编辑器，提供 50 多个对话框和几百个函数让您快速的建立站点;access2web1.2 迅速将 Access 数据库的内容转换为 HTML;ecBuilderPro4.5 帮助你建立自己的商业站点，包括产品和企业信息，价目表，图表，日志和技术信息等;ASP Edit2000Build23 提供 VBScript 以及 ASP 相关语法标签 1、提供 SQL 标注语法 2、SQL Wizard3、内建 imageViewer 的功能;ASP Edit2000Build22a 汉化包。**局域网络工具**:跟踪者 1.10 可记录键盘的动作;ABI-Corder3.03 841KB 可以让一般的使用者只能看到文件;Child Proof2.1 存取控制软件防止文件改名、删除，或更改你的设定等。**网络共享及监控**：syGate4.0Beta Build681 让两台以上的电脑，同时上网的好软件，支持 ModemISDN;WorkgroupMailV5.1T 自动连接 ISP 并发送和接收所有局域网内所有用的邮件;InternetAccessMonitor 你的电脑曾经上过哪些网站，存取过哪些网络资源，甚至你还以限制哪些程序可以上网;InternetServiceAssistant2.5 检查 LAN 或 internetTCP/IP 的连接情况;GoBack2.2Preview 在机器发生问题的时候，把硬盘恢复到 5 分钟、5 小时，甚至是 5 天前的状态;DesktopAssistant1.0 避免重复的填写自己的个人讯息;EnuffPcV4.62 限制用户使用计算机的软件;Faceit3.0.1.2 一个好用的 PC 安全加密软件;PC DOORS GUARD1.0.0.12 检查你下载的文件、ICQ 接受的文件等不受病毒侵犯;WatchDog3.0 记录您使用计算机的时间数。**离线浏览**:WebCoppy99 直接将 WEB 网页拷贝储存的软件;NetSpider 让您下载指定页面的所有连接;PersonalInternerEngin 离线浏览。**系统补丁**：NT4.0SP6 中文版 37190K;WindowsNT4 Service Pack6 英文版 ;SMS 2.0 Service pack2;APK Windows2000 Tools3.0++ 适用于 WIN2000 的 个独特的实用程序。

B盘内容目录一、正版天地:超级解霸 2000 、 智能狂拼、 东方虹 、超星图书阅览器 3.5 中文正式版。**二、特推最新最实用软件:网络寻呼软件**:1、OMMO：具备中文ICQ 的所有功能，一款与 OICQ 不相上下的软件。2、V2Comm3：语音通讯、文字聊天、短消息传递、留言。3、oicq99b：支持无线寻呼网、GSM 无线移动电话短消息。4、stame：集网络传呼(ICQ)、虚拟社区、电子宠物、半 MUD 为一体。5、163ovoC：开发寻人、主页浏览相会、ICQ 兼容。6、eicq095：闹钟提 醒、"深圳之窗"新闻服务，能与英文 ICQ 互连。7、8dCallSetup：软件自动实时做 BIG5 与 BG 码转换；具备好友名单漫游性能。8、sinapagera：新浪网的新闻推送订制功能；支持 AudioTalk 语音聊天。9、Pcicq20b：可通过 WEB 发消息及注册，已具有复杂查找朋友功能。10、netsprite_v162：溶入新颖的 24 小时新闻速递电子版面，有简、繁体码显示能力。11、icQ99b_mr：全球人类使用的英文 ICQ，能认识世界各地的朋友。**办公软件**：1、Ostar：办公之星中文测试版 2、READERLITE：华康科技推出的 DynaDoc 可以解决电子文件交换时所面临的问题。**其它**：1、acdsee3.1：一个高速图像查看器及浏览器。2、NetAntslb275：一款很不错的下载软件。3、zm2keval：一款相当不错的压缩软件。4、realplayer：网络实时视、音频播放软件。5、winamp264：MP3 播放软件。6、photocse-demo：很好的看图软件。7、writer2000：文本编辑器，可以粘贴图片到其中。8、flash5beta：FLASH5.0 最新版本，无人能敌的网页动画制作。9、winzip：Winzip8.0 最霸道的压缩解压缩软件。10、pctmd：系统安全、当机保护。11、fm31ch：邮件工具，国人开发的，试了你就道了。12、pmagicDEMO：是一个优秀硬盘分区管理工具。13、winzip_汉化补丁。14、sc2000：自动备份工具。15、ltoxe：文件分割工具 。16、mpeg4：MPEG4 播放软件，里面总有一款你喜欢的软件。17、wmp7：Microsoft Windows Media Player 是基于 DirectShow 基础之上的。它提供最广泛，最具可操作性，最方便的多媒体内容。你可以播放更多的文件类型。**三、意外惊喜**：1、"变色龙"纸牌益智游戏。2、吃豆。3、华容道。4、围棋。5、智力拼图。6、世界名车的屏幕保护。**四、GAME 便利店**：时空之轮补丁 wotd3dpatch2.exe;幽魂（Revenant)v1.22 升级补丁 rev_122.exe;虚幻 2 inoxx 补丁 utinoxx.exe;三国演义 3（中文简体、繁体、英文版）升级补丁 san3patch.exe;工人物语 3 settlers3 的 1.59 版补丁（从 1.50 以上版本升级）GRWY3159.exe;剑侠情缘 2 DEMO3.1 存盘修正补丁 J2path.exe;暗黑破坏神的各种补丁、升级程序;大航海时代 4-无敌引导 Dhasd4.exe;FIFA2000 修改器 f2000.exe;FIFA2000：FIFA2000 最新的球员数据文件;帝国时代 2 无敌引导 aoe2.exe aoe2tn2.exe;恐龙危机运行修改器 Dctrn.zip。**五、驱动升级**：市场上最实用、最流行的主板、显卡及声卡的升级。
六、防毒扫黑：KV300、VRV、瑞星、及其他杀毒软件升级程序。**七、精彩视频**：小笑话 精彩动画片段。
八、游戏试玩：stv_eliteforcedemo：QuakeIII 引擎制作的《精英力量》，是一款不可多得的太空设计游戏佳作。

C盘内容：《东方网译》完全版（原价 88 元）翻译各种英文网站及港台网站，句段翻译，即译即存，智能解码，翻译准确、速度快，提供了网站专用辞典和网站汉化包与浏览器无缝连接，基本不占用系统资源。

Happy CD 4 12 月 25 日上市，更好更新的东西等着您，她将给您一个大大的惊喜！

中国电脑教育报全国软件连锁总部
北京永兴四方科技发展有限公司

总经销电话：010-62632128 62631986 62581138 62581139 13801366098 13501173180 13501381083 E-mail:Chenq@itfound.com
邮购汇款：北京 3844 信箱《中国电脑教育报》社读者服务部(100038)
电话：010-63955780 63951155-2458
北京各零售报摊有售

特约经销商(部分)

北京
连邦 62525338
8848 66058848
赛乐氏 62648196
晶合 82634096
万众 82627435
育碟苑 82613830
树人 82656632
鸿达 82612583
圣比尔 82643203
石景山 68666688
名流 62501955
密云 69065752
黑龙江
大庆 6288386

沈阳 13940112697 24853563
鞍山 2213347
瓦房店 5636313
大连 4204905 3631870
长春 5634333
天津 6288386 27216215

河北
沧州 3041227
廊坊 13011932861
秦皇岛 3057553
张家口 2061210
衡水 2052264
黄骅 5316877
保定 5082457
唐山 2856904

山西
太原 7225938
大同 2064300
临汾 2114360
朔州 2034518

内蒙
呼市 4302753
伊盟 8338199
赤峰 8366510

山东
青岛 3884825
济南 8544748
荣城 7572039
荷泽 5384118
威海 5226513
青州 3276411
运城 2027282

上海 13601791653 36011569 62104588

南京 4544417 4813857
徐州 3805801
无锡 2101440
江阴 6401897
常州 6666707

安徽
合肥 3657861
广德 6020224

浙江
杭州 8857989 8271401

江西
南昌 6267076

福建
厦门 2218819
漳州 2096413
仙游 7686814
泉州 2183339
南平 8618021

河南
郑州 7647390
南阳 3172051
洛阳 3263571
灵宝 8868959

湖北
武汉 87277718

湖南
长沙 13707492640 13973138559
张家界 8238072

广东
广州 83865485 87582989

广西
南宁 2617729
荔浦 7219505
贵港 4235325

陕西
西安 8245875 7246149

甘肃
兰州 8273130
敦煌 8829408
嘉裕关 6311380

宁夏
银川 6016926

青海
西宁 8237819

新疆
乌市 13809911963
哈密 2310538

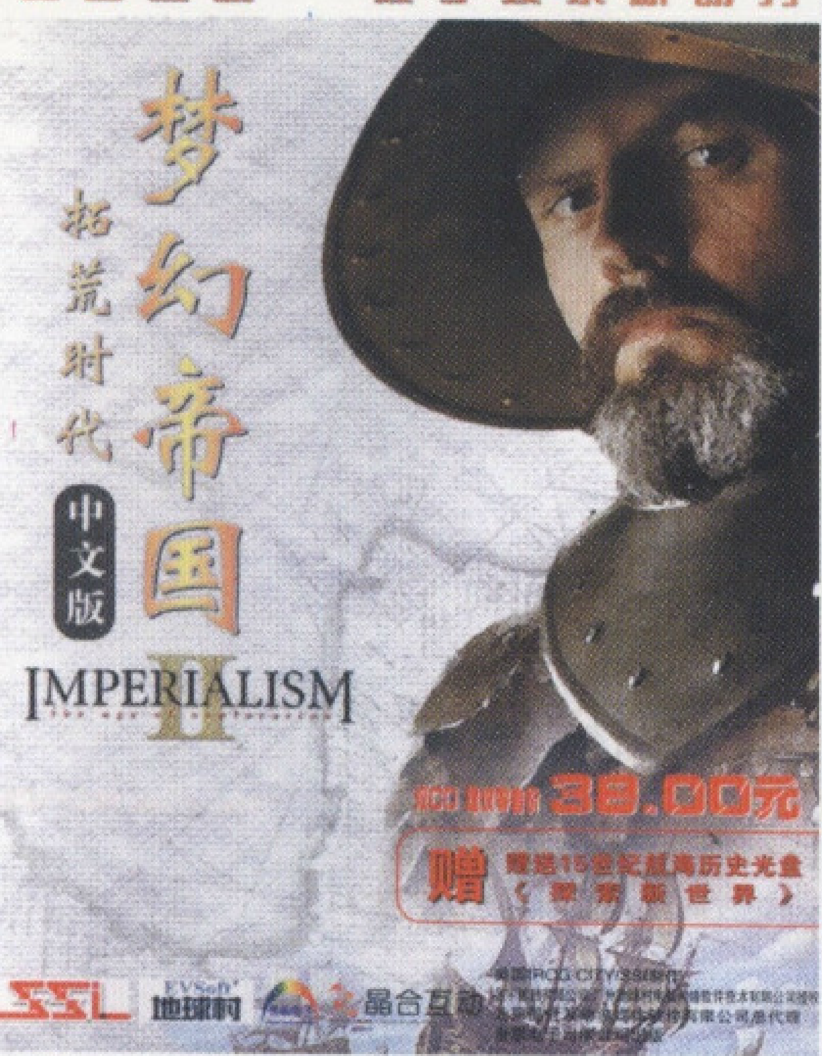
贵州
贵阳 5982391 5829401
凯里 8255830

云南
昆明 5168950

四川
成都 2902107 5217234
凉山 3223016
攀枝花 3348940

重庆 69016708 68427774

诚征代理







★《梦幻帝国》★

上市热卖中！
简装版：38.00 元
精装版：69.00 元(送 T 恤、帽子)
媲美《文明 II》的策略游戏
开拓辽阔疆土，缔造梦想王国。

★《可爱小猫咪》★

热卖中！38 元
双 CD，含全彩手册。
爱猫的人行动起来！
爱我就带我回家吧！
二十多种不同结局等待着您。

★《永远的伊苏》★

热卖中！69 元
3CD 精美典藏版、豪华手册。
还记得吗，那种“优雅”的感觉？所有伊苏迷们津津乐道的究极伊苏已经诞生！



11 月上市
48.00元
简体中文版

捍卫总动员
Battle Commander

你会选择哪一方？
是捍卫家园，
还是夺回家园？



6500万年前，地球受到流星的撞击。大地变成了火海，天空布满了烟尘，地壳移位，臭氧急剧增加。任何生物都无法在这种环境下生存下去。当时地球上的高智慧种族——“战斗者”族，被迫离开家园，到遥远的外太空寻找新的居住地……

6500万年后，地球被现代人类控制着。由于过度使用地球资源，生态环境一天比一天恶化。就在这个时候，当年背井离乡的“战斗者”族又回来了。他们发现现在的地球被这些低智慧的人类破坏地不成样子，非常气愤，决定把地球从人类的手中重新夺回来……

GEOMIND ENTERTAINMENT制作　晶合互动多媒体软件有限公司总代理
圣教士科技股份有限公司授权　金版电子出版公司出版



北京晶合互动多媒体软件有限公司
通信地址：中国北京海淀区苏州街邮局 89-045 信箱
邮编：100089
电话：010 - 82635558　传真：010-82634615
电子函件：chanpin@popsoft.com.cn

分销电话：010-82634097、82634089
传真：010-82634088

邮购中心
邮购地址：北京海淀区苏州街邮局 045 信箱
邮编：100089
电话：010-82634092、82634107

合软件销售连锁组织总承销、大众软件邮购中心办理邮购 全国各地大众(晶合)软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有售。

零售价 ￥：6.5元

刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN